no.373
1990年2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

日米から新製品

欧州最大の国際展として第46回ＡＴＥＩ

アタリゲームズ社が「クラックス」発表

英国のＡＴＥＩ（アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル）90は、一月八—十一日、ロンドン市内のオリンピア展示場で開催され、これまで以上の規模と活況を示すものとなった。英国市場はＡＷＰなどのいわゆるフルーツマシン（射幸遊技機）を中心としているが、これらフルーツマシンとは別に、日米のメーカーが開発したアミューズメントのＴＶゲーム機の最新機種がヨーロッパ市場にデビューする場としてこのショーは重要になってきている。

ＴＶゲーム機分野では英国に開発メーカーはなく、もっぱら日米の開発メーカーから基板など輸入し組み立てるという方式がほぼ定着しており、これらは英国の大手ディストリビューターから出品された。また米国アタリゲームズ社、日本のセガ社、コナミ工業はそれぞれ現地子会社などを通じて直接出展した。大手ディストリビューターの小間内にサブ小間を設けて出展する例として、エレクトロコイン社の小間で、タイトー、カプコン、ＳＮＫ、ジャレコなどのサブ小間が並んだ。ナムコ製品はデイスレジャー社、テクモ製品はブレントレジャー社など、それぞれのルートに沿って日米のメーカーの新ゲームが披露されている。

今回のＡＴＥＩで、これまで未発表だった新製品としては、アタリゲームズ社の「クラックス」とタイトーの「ＷＧＰ」が挙げられる。アタリゲームズ社はＡＴＥＩに力を入れており、前回は「ハードドライビング」を発表し注目された。今回の「クラックス」は、「テトリス」と同様の抽象ゲームで、近づいてくる八種類の色のタイルをうまく並べ、五列中に縦、横、斜めに三つ以上並べると消えるというもの。タイトーの「ＷＧＰ」はオートバイレースの体感ゲームで、日本でも近く発表される。以上のほか欧州で初めて披露されたＴＶゲームは多いが、すべて日本または米国で発表済みのもの。

変り種はコナミ工業の「タートルズ」で、日本では未発表だが、米国で大ヒットし、欧州でもヒットして注目されている。これは米国のテレビアニメ・キャラクターをもとに開発されたゲームで、欧米ではブーム化しており、今なお品不足が続いている。

ＡＭ機以外では、日本からシグマ商事が前回に引続き単独出展し、カジノ関係として競馬ゲーム機「ダービーＳＸ—１」や一連のＴＶポーカーなどを出品した。

大規模で国際的なコインマシンショーであるＡＴＥＩの今回の大きな特徴は、民主化される東欧が今後新たな市場として注目され、欧州全体としての市場拡大に備えて一段とマーケティングに力が入ったこと、とされている（**詳細は次号で、**メアリー・オープンショー通信員のレポートとしてまとめて掲載する予定）。

ＡＴＥＩ90にて、上の写真はアタリゲームズ社の小間で（左から）シェーン・ブレイクス副社長、中島英行社長。下の写真は「タートルズ」ヒットで湧く欧州コナミ社で（左から）リチャード・ダン氏、米国のスチーブ・カウフマン氏、英国のスー・アップルバイさん、西独のシュリッペ氏、英国のスチーブ・ビーラム氏（役職名を略。すべてコナミの海外スタッフ）

42社出展で春の催し

第5回ＡＯＵエキスポ、幕張メッセに会場移し

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（ＡＯＵ）ではショー委員会（駒井徳造委員長）の担当で、二月二十七—二十八日、千葉・幕張の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）八号館で、「ＡＯＵアミューズメントエキスポ90」を開くが、出展社は前回より八社多い四十二社となることが明らかになった。

これは一月十二日に出展申し込みを締め切った結果判明したもの。今回は、ＡＯＵが新設した「関連業者賛助会員」しか出展できないなど出展ルールが変わり、そのため日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）との話合いを経て、「関連業者賛助会員」の加入申し込み手続きを一部省略してよいなど、締め切りを前に便宜が図られるという措置がとられた。ＡＯＵでは「関連業者賛助会員」制度について、九月以降の九一年度以降どうあるべきか見直すとの姿勢を示している。

今回の申し込み小間数は四百十三小間で、前回の三百十二小間（実際は百八十三小間に削減）より百一小間も多いが、会場が広いことから削減はせず、申し込み小間数どおり配置していく方針。

申し込み小間数の最も多かったのはセガ社、タイトー、テクモの各三十六小間、ＳＮＫが三十小間となっている。出展予定社は次のとおり（五十音順、略称、末尾の数字は小間数）。

アイレム10、旭精工2、アトラス4、アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、伊藤忠産機9、エイブル・コーポレーション8、エス・エヌ・ケイ30、岡本製作所3、カプコン21、カワクス4、キューアル2、コインジャーナル2、コナミ15、こまや2、サンワイズ3、三和電子3、シグマ商事21、ジャレコ20、新声社1、セイミツ4、セガ・エンタープライゼス36、タイガー娯楽4、タイトー36、太陽自動機3、宝娯楽2、データイースト14、テクモ36、電動資訊雑誌社1、トーゴ18、ナコス15、ナムコ20、日邦産業2、バンプレスト8、ビスコ14、ビデオシステム6、ホープ12、真砂工業6、メキシコ2、ユーピーエル4、友栄2、ローラートロン6。

なお各社の小間の位置は、一月十九日に幕張メッセで催される「小間割り発表会」で発表される。

タイトーが国内販売

特約店制を創設

全国9社と直販課などで

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）ではこのほど、同社製品販売の「特約店」制を実施することになった。これにより、㈱アミューズオリエント、㈱カワクス、㈱ジーエム商事、㈱総商、名古屋ジューク㈱、パサディナインターナショナル㈱（ＰＩＣ）、㈱ビスコ、㈱ユニックス、リバーサービスの九社が特約店としてタイトー製品を優先的に扱うほか、タイトーの直販課が販売することになった。

また同社では、同社製品の取引業者ら約百社を対象に、〃親和会〃としてＴＩＴ（タイトー・インフォメーション・テクノロジー）を一月二十四日にも発足させる予定だとしており、販売方針の説明があるもようだ。

プリペイドカード法

臨時国会で成立、公布

表示義務など発行基準を定め、6月にも施行

日本独特の前払い式料金カード「プリペイドカード」の発行基準を定める「前払式証票の規制等に関する法律」案が先の臨時国会で成立し、新法として十二月二十二日に公布された。施行は公布から一年以内となっているが、六月にも予定されている。

これは大蔵省がまとめ、政府提出法案として臨時国会に提出されていたもの。パチンコの全国共通プリペイドカード問題がクローズアップされるという背景があったが、法律は一般のプリペイドカードに関し発行基準などを定めるにとどめており、購入者の利益保護などを目的としている。新法により、発行者の名称、所在地、金額などの表示義務が課せられ、形式が整うことになった。

この法律では、まず磁気的方法などで対価を得て発行される金額を記録した「証票等」（プリペイドカード）を定義した上で、カードの発行者自体がそのカードで支払いを受ける「自家発行型」と、それ以外のカード発行会社など第三者が介在する「第三者発行型」に区分し、規制方法を定めている。

規制内容は、自家発行型証票では、発行済み証票の基準日（年二回）未使用残高が一定額以上になった場合、その二分の一の金額を供託しなければならないことや、第三者発行型証票では大蔵大臣の登録を受けた法人しか発行できないなど。この法律の施行の際すでにプリペイドカードを発行している場合は、経過措置が適用される。

ゲームセンターでのプリペイドカードの導入例はわずかだが、そのすべては自家発行型であり、カード上の表示義務などを満たしておれば、この法律が施行されても特別の影響はない。

しかし発行済み証票の未使用残高など実態が明らかでないことから、大蔵省では近く全国のプリペイドカード発行者について実態を調査し、この法律の円滑な施行に備える、としている。

プリペイドカードは公衆電話用の「テレホンカード」で一挙に普及し、さまざまな消費分野で実験的に利用されているが、「テレホンカード」以外でどれほど定着するか疑問視する向きもある。とくに昨年、自動販売機の全国共通プリペイドカード（「ジャマカード」案）が計画されていたが、コストに見合うだけのメリットがないのを理由に中止になっており、いわゆるプリペイドカードブームはピークを越したと見られている。なお欧米でいう「カード社会」のカードは、後払い式のクレジットカードを意味しており、前払い式のプリペイドカードとは正反対のもので、意味が違う。

警察庁調べ平成元年版「風俗環境白書」発表

問題の「遊技機賭博」いぜん悪質・巧妙化

新風営法施行後の増加続く、検挙の4分の1が許可店

例年十月末現在で実施されている「風俗環境実態調査」（いわゆる「平成元年版風俗環境白書」）が十二月二十七日に、警察庁保安部保安課から発表となった。それによると、八五年二月施行の新風営法が目的とする風俗環境の浄化、少年の健全育成に配慮した指導取締りと業界の自浄作用により、各種規制が概ね遵守され、盛り場などの風俗環境は健全化の方向にあるが、年少者使用事犯、無許可風俗営業、風俗関係事犯が跡を絶たないほか、「ゲーム機賭博の悪質・巧妙化」など「予断を許さない状況にある」としている。

同白書は風俗営業および風俗関連営業の各営業ごとに、業態別の現状と検挙状況などを、例年とりまめ発表しているもので、前回(八八年十二月)からは発表内容を大幅に簡略化している。より詳しいデータは明らかにされておらず、そのため違反や犯罪を防止する具体策が見えにくくなった、と評されている。

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）により八五年二月十三日以後、許可制となった「八号営業」（ゲームセンター等）の許可営業所数は、八九年十月末現在で二万二千百六十四軒（前年末二万三千六百十六軒）で、前年末に比べ千四百五十二軒（六・一%）減少した。なお、許可のいらない営業所数、許可営業所のうち専業店と併設店の内わけ、またそれらにおける設置台数などは明らかにされていない。

風営法違反の検挙状況については、業種別のまとめはなく、全体で一―十月期に三千二百七十四件あり、前年同期と比べ一三%減少している。うち多いのは「年少者使用」、「無許可営業」、「二十歳未満者への酒類提供」など。

遊技機賭博については「遊技機使用の賭博事犯の取締り」と題して、まとめて発表された。まず「ゲームセンター等における遊技機使用の賭博事犯の検挙状況」は表（左の表）で示された。

八九年十月末までの検挙件数は六百七十件（前年同期六百六件）で六十四件（一〇・六%）増、検挙人員は四千八十六人（三千四百十三人）で六百七十三人（一九・七%）増、押収台数は五千九十三台（五千百七十七台）で八十四台減、押収賭金は約三億一千万円（約二億五千万円）で約六千万円（一・六%）増となっている。もちろんこれは検挙実数を示すもので、遊技機賭博自体がどれほど増減したかを示すことにつながらない。なお、一般にこの種の犯罪は取り締まりを厳しくしない限り増え続ける傾向が強いことから、一層の取り締まり強化が望まれている。

この点について同白書は次のように述べている。

――「これら事犯の中には多数の喫茶店等に賭博遊技機をリースして、売上金の約半分を折半して暴利を得る大掛かりな事犯や、暴力団が関与している事例もみられる。また、本年（八九年）十月末現在、八号営業の許可を隠れ蓑に遊技機賭博を行って検挙された営業所が百六十一店舗（二四・二%）と比較的高い数値を示していることから、今後も引き続き取締りを強化していくこととしている」。

遊技機賭博で摘発した営業所のうち約四分の一が「八号営業」として警察許可を得ていたことを示すものであるが、摘発を強化すればさらにこの許可営業所比率は増すのではないかと見られるところとなっている。もともと「八号営業」を風俗営業として許可制にした新風営法の立法趣旨とも矛盾する結果として、大いに注目される。

なお同白書は、二件の「事例」を掲げている。いずれもTVポーカーを賭博に使用していた例であり、使用されるのはTVポーカー、TVスロット（ラッキーエイトラインなど、いわゆる「フルーツ」を含む）などの、いわゆる「ベット」タイプの機種に限られているもようである。これらの機種の使用方法や用途を分析することにより、遊技機賭博の未然防止が改めて行なわれることが期待されている。

いわゆる「カラオケボックス」については、同白書で初めてとりあげた。それによると八九年十月末、全国で約千六百営業所、約一万二千室あり、さらに増加傾向にある。密室化したボックス内での犯罪や非行を未然に防ぐため、青少年条例による規制や業界団体による自主規制が行なわれつつある、としている。

ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況　（昭和60～平成元年）

区分＼年次		昭和60年	昭和61年	昭和62年	昭和63年		平成元年（10月末）
						10月末	
検挙	件数	462 (59)	729 (252)	999 (373)	1,005 (267)	606 (177)	670 (82)
	人員	2,550 (293)	4,542 (1,827)	5,430 (2,106)	5,572 (1,891)	3,413 (1,292)	4,086 (207)
	営業所	448 (55)	727 (252)	999 (372)	1,002 (267)	598 (173)	665 (161)
押収台数		4,241 (439)	6,698 (3,004)	7,964 (3,663)	8,263 (2,920)	5,177 (1,943)	5,093 (未発表)
押収賭金		2億3千万 (2千3百万)	3億5千万 (1億3千万)	3億8千万 (1億4千万)	4億2千万 (1億7千万)	2億5千万 (9千9百万)	3億1千万 (未発表)

注）（　）は8号営業許可営業所における検挙数を内数で示す。――なお編集部で台数賭金の内数を補った。

【遊技機賭博の事例】

1　事業の運転資金を得るため、貸倉庫にポーカーゲーム機を設置し、賭博場を開いていた貸金業者ら三十八名を検挙し、ポーカーゲーム機十二台、賭金約百七十万円を押収した。

なお、この貸金業者は昭和五十九年八月から検挙されるまでの間、ゲーム機賭博で約一億五千万円の不法利益をあげていた。（栃木、四月）

2　マンションの一室にポーカーゲーム機を設置して賭博場を開いていた喫茶店経営者ら十一名を検挙し、ポーカーゲーム機十四台を押収した。なお、マンションの部屋の入口には監視用テレビカメラを設置し見張りをつけるなど取締りを逃れるための工作を施していた。（鹿児島、五月）

余暇関連21業種を

通産が実態調査

著しい遊園地の伸び率

通商産業省余暇開発室が昨年三―四月、余暇関連業種のうち遊園地を含む主な二十一業種を対象に実施した「余暇関連産業実態調査」の結果が、十二月十八日発表された。

これは余暇関連産業の振興、育成などの企画、立案のための基礎資料とすることを目的に、七三年から実施されているもので、今回は八千四百八の事業所に調査票を送付。有効回答率は三二・一%だった。主な調査結果は次のとおり。

売上高はホテルと遊園地が高く、とくに遊園地は対前年比伸び率が五三・一%と最も大きい。営業経費も同様で、遊園地が対前年比六三・四%増、次いでフィールドアスレチックが大きい。設備投資の面でも遊園地が三八・八%増でトップ。利用者数については遊園地と動物園が多かったが、対前年比の伸び率ではフィールドアスレチックが一位。

経営の見通しについては遊園地、ホテル、ゴルフ練習場のうち四〇%が「向上する」と明るい見通しを立てている。

恒例行事として第6回

大阪府協が新年交歓会

年明け初の業界の催しに約260名が参加

梅原靖三会長

駒井徳造AOU副会長

写真はいずれもOAO新春賀詞交歓会にて。上はJAMMAの日南香専務、右上は矢追秀彦衆院議員、右は中山正暉衆院議員

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）主催による新春賀詞交歓会が、一月六日、大阪・中津の東洋ホテルで開かれ、約二百六十人が参加した。

これは八五年から行なわれている恒例の新春行事で、今回で六回目となる。これまで主催は初回がOAO単独、二回から四回までは近畿四協会共催、前回が兵庫との共催、そして今回は再びOAO単独主催となった。参加者はOAO会員が中心だが、OAO以外の近畿各県協会や各メーカーからも参加した。

今西徹OAO事務局長の司会により進められた。冒頭、挨拶に立った梅原会長は「昨年はオペレーターにとっては順風が吹き、良い年だった。OAOの活動としてはこれまで支部結成への努力、昨年の夏のショー開催などを行なってきたが、毎年やっている“良いこと”のひとつにこの賀詞交歓会がある」とし、「今後も団結し、この交歓会のように楽しく進めていきたい。そして青少年の非行や賭博などには関係のない業界として発展させていく努力を、切にお願いする」と語った。

続いて来ひん挨拶に移り、まず矢追秀彦衆院議員（公明）が「日本は今後国際化の波が押し寄せる中、高齢化社会、ハイテク社会を迎える。国際化に対しては政治、経済面での対応が迫られるが、とくに政界はいろいろな面で経済界より遅れている。既成概念、利益だけにとらわれていては将来を誤ってしまう。高齢化社会については、ある学者の説のように“衣食住”に代わり“医・職・充（実）”が重要になってくる。またハイテク社会については、皆さんの業界が先駆者として重要な立場となり、この業界の発展が日本経済のひとつの面でのバロメーターになろうと思う」と述べた。

八木ひろし府会議員（自民）は「午年の午は時刻で言えば正午で、午前と午後の真ん中に当たる。その意味から今年は、いろいろな発展の中心になるような良い年となることを祈念する」と語った。

加賀谷忠夫府会議員（公明）は、自転車屋出身で、子どもの健全なスポーツとして自転車競技場設置に尽力した時、世間から競輪のようで不健全とか危ないとか言われたことを語り、「これは認識不足による誤解で、皆さんの悩みと共通するものがある。しかしゲームは青少年の心にゆとりを与え、思考力を養い、難関を乗り越えようとするエネルギーが培われるものなので、自信を持って業界の課題を一つ一つ克服していき、社会にこの業界があってよかったと実感されるようになることを願う」と述べた。

この後JAMMAの日南香専務理事が「国際情勢は平和に向かっているが、米国は市場を開放しろとか、あまり働くななどとジャパン・パッシングを進めてきている。しかし逆に、働くなというのは遊べということであり、これは世界平和への流れと相まって、米国が日本のAM業界を守るようなことになると思う。その意味で今年もさらに当業界に順風が吹くだろう」と述べて乾杯の音頭をとり、宴に入った。

宴の途中に駆けつけた来ひん三氏から挨拶があった。田島尚治府会議員（自民）は「皆さんと一緒に頑張っていきたい」とし、橋爪省二府会議員（公明）は「天馬がかける勢いで商売を」と語った。また中山正暉衆院議員（自民）は「今後日本はレジャーに中心が移り、楽しみながら世界に役立つ国となるだろう。皆さんも新しい意欲で取組んでほしい。そして業界に大輪の花が咲くことを願う」と挨拶した。

宴半ばにビンゴゲームによる抽選会が行なわれ、最後にAOUの駒井徳造副会長が挨拶に立ち「今年は、昨年後半からオペレーター業界に吹いている順風にさらに乗って、飛躍する年にしたい」と述べ、宴を締めくくった。

長崎県協、第9回総会

防犯と環境浄化

役員改選でほぼ全員留任

島田武理事長

長崎県健全娯楽業組合（事務局佐世保市、島田武理事長、組合員二十社）では十一月十六日、長崎市の長崎グランドホテルで第九回通常総会を開き、事業年度（九月末まで）の移り変わりに伴う総会議案などを審議し、また役員改選については全役員留任とした。

同総会には九社が出席。島田理事長挨拶の後、来ひんとして県や市などから六氏が出席し、それぞれ挨拶があり、同組合に対し今後も防犯、青少年育成などへの協力が要望された。来ひんは次のとおり。県警防犯課の山口隆史警部補と古瀬康昭警部補、県教育生涯学習課の山瀧一貫参事と本村英幸係長、市教育委員会少年センターの江頭晃主任、西岡武夫衆院議員秘書の伊藤憲明氏。

議案審議については、平成元年度事業報告案と収支決算案、平成二年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、AOU法人化への対応、「長崎旅博」（長崎市で八月三日から十一月四日まで開催）への参加を検討、ゲーム料金の適正化検討――などとなっている。

任期満了に伴う役員改選では全役員が留任となったが、森田啓介理事兼会計監査が理事のみとなり、会計監査は土井栄副理事長が兼任することになった。また異動により北島喜彦理事（タイトー）が田上尊文氏と交代した。

このほかAOU法人化に対し、同組合では賛成するとの決議などを行なった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月21日～1月11日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお（請）は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十二月二十七日＝「ビデオテーププレコーダ・テレビゲーム機兼用装置」、三菱電機㈱（東京）、1-61073、59-213628。

一月五日＝「占星術用生年月日の早見表」、御射山宇彦（東京）、2-71審、54-166665。「ビデオパチンコ機」、㈱大一商会（愛知）、2-72審、54-127473。

実用新案出願公告

一月五日＝「時計付電子ゲーム盤」、㈱タイトー（東京）、2-231審、57-41950。

特許出願公開

十二月二十二日＝「テーブル型スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、1-317470（請）、63-148033、「コースター」、関西娯楽㈱（大阪）、日特エンジニヤリング㈱（同）、南維三（同）、1-317471、63-149149。

十二月二十六日＝「スキー摸擬操縦装置」、オツタヴイオ・コロンボ（イタリア）、1-320077（請）、63-148411。

一月九日＝「カプセル・コースター」、三菱商事㈱（東京）、2-4399、63-146477。

一月十日＝「衝突位置検出装置」、富士電気化学㈱（東京）、2-5986、63-156726。「空中游泳ショー観覧設備」、三菱重工業㈱（東京）、2-5987、63-156964。「遊園地用乗物の乗降装置および方法」、ザ・ウォルト・ディズニー・カンパニー（米国）、2-5988、1-2948。

実用新案出願公開

十二月二十五日＝「景品落としゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、1-180287、63-78154。

一月八日＝「摸擬操縦ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-1191、63-79389。

一月十一日＝「操船シミュレーションテレビゲーム機」、瀧下尚央（徳島）、2-3792、63-83422。「跳躍遊戯乗物」、㈱トーゴ（東京）、2-3793、63-81114。

岡山県協、第5回総会
「食と緑博」参加
地元各種催しに積極参加方針

松田次雄会長

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局岡山市、松田次雄会長、正会員二十五社）では十一月二十一日、岡山市内の三光荘で第五回通常総会を開き、事業年度（十月末まで）の移り変わりに伴う総会議案などを審議した。

同総会には十六社が出席。松田会長挨拶の後、審議に入った。平成元年度事業報告案および収支決算案、平成二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、地元で開催されるさまざまな催しへの積極的参加が中心となっている。なお同協会では、三月十六日から一ヵ月間開かれる「食と緑の博覧会」（岡山・笠岡市）のプレイランドに参加することが決まっており、同総会でその内容なども検討した。

このほか同協会が担当となったAOU懇親会（十一月二十八日）会場の準備などについて確認した。

なお同協会では十一月三日から三日間、岡山県営グランドで開催されたイベント「メルヘンスポーツフェア」に参加しており、その報告もあった。同フェアはスポーツを主体としたもので、同協会では輪なげ、クレーン機などを設置運営したほか、子ども向けのグッズを販売。その売上げ金は同協会運営費に組込まれた。

長野県協、通常総会
県警防犯が講演
カラオケボックス業者と連携

竹村武理事長

長野県アミューズメントオペレーター組合（事務局上伊那郡、竹村武理事長、組合員二十二社）では十一月二十一日、戸倉上山田の信州観光ホテルで平成元年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う総会議案を審議した。また総会終了後、県警防犯課の中島誠一課長補佐による講演会が行なわれた。

同総会には二十社が出席。竹村理事長が挨拶の後議長となって、議案審議に入った。

平成元年度（平成元年十月末まで）事業報告案および決算案、平成二年度事業計画案、予算案が、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については、①法の遵守と業界モラル向上への活動、②各地区単位の行政や青少年関係の会議への参加、③カラオケボックス営業者と意見交換し青少年との関係について研究、④海外研修の実施――を挙げている。このほか情報交換を行なった。

県警の中島課長補佐による講演は「八号営業を取り巻く環境とその実態」と題して、約四十五分間行なわれた。その中で同氏は「県内での遊技機賭博営業は、他県に比べて少なくなっているようだ。今後も引き続き、違法営業の撲滅に協力を願いたい」と語った。この後、忘年懇親会が開かれた。

ナムコ、ゲーム音楽中心の
年末催事定着
ゲームファン600人が参集

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では十二月十日、恒例の「チャリティ・クリスマスパーティー」を東京・新橋のヤクルトホールで開き、これにゲームファンなど約六百人が集まった。

チャリティ・クリスマスパーティーで挨拶する中村社長（上）と同イベントの中心となったゲームミュージックコンサートのようす

これは同社提供ラジオ番組「ラジオWaアメリカン」のリスナーを招待した催しで、今回が三回目。ゲーム音楽コンサートをメインに、"ゲームソング歌自慢コンテスト"やチャリティオークションなどが行なわれたほか、同社業務用、家庭用のTVゲーム新作の紹介もあった。最後に中村社長が挨拶に立ち「皆さんが熱中できる製品をどんどん作っていくので、期待してほしい」と語った。

なお集まった募金は交通遺児らに寄付された。

大阪府協、理事会
大阪ショー計画
併催イベントに力を注ぐ方針で

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）では十二月六日、ミナミの料亭「とり菊」で第三十二回理事会を開き、九〇年夏の「大阪AMショー」の取り組みかたなど検討した。議事内容の要点は次のとおり。

独立した事務局を開設したことなどから、会費値上げが必要と考えられるが、具体案を事務局で作成し次回理事会に諮ることになった。現在の正会員は二百五社、登録台数約一万一千台で、会費は均等割一万円に台数分（一台三百円）を加えたものとなっており、台数会費を値上げする方向で進めるもよう。

佐原茂雄氏が辞任した理事の後任として、岸田晴行氏（㈱朝日商会）が役員候補として出席することが了承された。

九〇年大阪で開かれる「花博」のAMゾーンにOAOがなんらかの形で参加できないか、と検討が行なわれていること、ゲーム機営業の当否が不明確なこと、など説明があった。

上田芳弘理事から、カードシステムを実験的に導入したいので府警に要請してよいか、との提案があり、導入する方向で府警に打診することが了承された。

九〇年夏の「大阪AMショー」については、前回と同じインテックス大阪（五号館）で六月三十日から二日間開催する予定になっているが、AOUが主催者となることから、OAOとしてはイベント（できれば全国規模の）に全力を注ぎたい、としている。イベントの計画案は次回理事会に提出される予定。

以上のほか、AOU第四回定時総会についての報告、会費未納の会員の退会処理についての報告があった。同理事会終了後は年末の懇親会となった。

カプコンがTVゲーム中心に
ワールドフェア
大阪・ツイン21で1100人集め

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では十二月十七日、同社業務用および家庭用TVゲーム機をメインにした催し「カプコン・ワールドフェア」を、大阪城の北側にある大阪ビジネスパーク内ツイン21のギャラリーで開催した。

これは同社TVゲームの販促と同社のPRを目的として、一般プレイヤーを対象に午前十時から午後五時まで行なわれたもので、約千百人（登録入場者、入場無料）が来場した。同フェア会場は大きく五つのゾーンに分けられ、その主な内容は次のとおり。

「メインゾーン」＝ファミコン（FC）本体とTVモニターを六台並べ、「スウィートホーム」のフリープレイと、三月までに発売となる「わんぱくダック夢冒険」「デッドフォックス」「仮面の忍者花丸」の三種類のソフトによるゲーム大会やプレゼント抽選会を開催。会場に既設のアストロビジョンや大型TVモニターを使い、プレイ中の画面やプレイヤーの表情、販促用ビデオなどを放映。ゲーム大会の優勝者には同社TVゲーム音楽CDなどが贈られた。

「エスカルゴゾーン」＝同社宣伝カーとして今後街中を走る予定の日産自動車「エスカルゴ」を六台展示。これは車の後部にFC本体とTVモニターを設置し、後ろのドアを開けるとプレイできるようにしたもので、車の両サイドに大きくイメージ広告を掲示。同社では、この車の愛称を現在募集中。

「アーケードゾーン」＝業務用TVゲーム機「1941」「ファイナルファイト」「カプコンワールド」「カプコンベースボール」の四機種をフリープレイ。各機種には終始行列ができ好評だった。

このほか同社ゲームキャラクターのイラスト原画の初公開展示と落書きができるゾーン、同社がスポンサーとなっているF－3クラスの車"カプコン・レーシングRT－33"の展示と、同社専属ドライバーの和田久氏との記念撮影を行なったゾーンが設けられた。また来場者へのアンケート調査も実施し、今後の商品展開の参考とした。

同社では「この催しは満足できる結果となった。今後、大阪だけでなく全国の主な都市でも開催したい」としている。

上の写真は「カプコン・ワールドフェア」のようす。熱心なTVゲームファンが詰めかけ入口の受付には終始行列が出来るほどだった

論潮
遊びと学習

先ほど文部省などの主催で「生涯学習」を基本テーマとした大規模な展示会が開かれ、AM業界から唯一出展したアイレムが「遊びもまた学び」を訴えたが、実際のところこれらの主張は「そのとおり」と言うしかない。

「文化は遊びの形式のなかに成立したこと、文化は原初から遊ばれるものであったこと」（ホイジンガー「ホモ・ルーデンス」高橋英夫訳から）が重要なのに、人びとはそれを見失いがちである。ホイジンガーは、「人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきたのだ」という確信についても述べている。こういうことを学ぶのも遊びであると述べれば、人びとはまたショックを感じるのであろうか。豊かな人間というのは、「金余りの日本」というふうに言われる豊かさを意味しているのではないことは明らかだが、学ぶ姿勢のない人びとは決して豊かになれないことも明らかなように思う。

生きることは学ぶことである、とはかつてだれかが言った名言であるが、この意味からすると「生涯学習」のコンセプトはおのずから明らかになるだろうと考えられる。ところが「生涯学習展」の主な出展者というと専門学校や教材メーカーとなる。これは「生涯学習」という大きな意味からすると、あまりにも瑣末な感じがするが、いかがなものだろう。文部省には初等中等教育局や高等教育局と並んで、生涯学習局が設けられており、今回の展示会に文部省も主催しているが、その内容は乏しいと言わざるをえない。

これに対し、出展社のアイレムは、たった一社ではあるが「遊びもまた学び」と訴えたわけで、アイレムの主張は学ぶことの大きさを示した点で、他のあらゆる出展社を超越した、と言うことができる。アミューズメントビジネスは、もとは卑俗なものとして生まれたかも知れないが、すでに未来型の産業としての発展を進めつつあり、もっと大胆に主張していいように思われる。

アタリゲームズ社へ
役員2名を派遣
ナムコ、米国子会社から

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、米国での子会社であるナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、浅田安彦社長）から役員二名を昨年九月に、米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）へ非常勤派遣していることをこのほど明らかにした。

ナムコによると、ナムコ・アメリカ社はアタリゲームズ社の株式の四六％を所有しているが、八八年六月に双方の役員兼任を廃止し、ナムコはアタリゲームズ社の経営から撤退する形になっていた。しかし大株主であることも事実なので、非常勤として役員を派遣することになったもの。

派遣役員はジェラルド・シュービッツ氏とシュンジ・イキ氏の二名で、いずれも米国籍。八九年五月にナムコ・アメリカ社の取締役に就任しており、同九月にアタリゲームズ社取締役を兼任することになった。

役員の異動で
小林専務昇格
西部リース

㈱西部リース（本社静岡、曽我栄蔵社長）では十二月十七日の株主総会と取締役会を経て、役員の異動を実施、小林常務が専務に昇格し、取締役は一名増え七名となった。

専務取締役兼総務人事経理担当（常務）＝小林寿雄氏。取締役兼横浜地区統轄本部長＝和田博氏。

なお現役員は、取締役が曽我道雄会長、曽我栄蔵社長、小林寿雄専務、飯野孝光常務兼営業本部長、生駒利夫常務兼技術開発本部長、伊東正氏、和田博氏の七名。監査役は五島功氏となっている。

事務所移転

㈱タイガー娯楽＝静岡県熱海市中央町十の十七、☎（〇五五七）八三―五〇〇〇、早見儀信社長。

㈱タイガー企画＝同、☎（〇五五七）八五―〇〇八五、早見一義社長。

㈲矢沢商会＝静岡県焼津市田尻北二六六、☎（〇五四六）二三―五〇七〇、矢沢繁社長。

営業所開設

大平技研工業㈱・大阪営業所＝大阪市淀川区西中島五の九の二、新大阪サンアールビル、☎三〇五―六六一三、米倉勝彦所長。

工場新設

昭和遊園㈱・立川工場＝東京都立川市砂川町二の十三の二、☎（〇四二五）三四―四八三一、小島幸也社長（狛江営業事務所は閉鎖し同工場に統合）。

家族ぐるみで親睦を深めた
関西AMソフトボール大会

熱戦を繰り広げ セガチーム優勝

準優勝はSNK・Aファイターズ

上の写真は優勝決定戦にて。6回表、セガ・ウィナーズの猛攻が始まった。左は開会式で挨拶する赤木社主と出場メンバーのようす

関西のAM業者の親睦を図ることを目的とした「関西AMソフトボール大会」が十二月十日、大阪・豊中の服部緑地公園で開かれ、これに八チームが参加。熱戦の結果、「セガ・ウィナーズ」が優勝の栄誉に輝いた。

これは七九年に第一回が開かれ、今回で四回目となる。今回は㈱ナムコ西日本販売事務所の労により、アミューズメント通信社が事務局となって、開かれたもの。当初は九月初めに開く予定で、参加希望十四チームにより、打合せ会を開くなど準備を進めていたが、試合当日あいにくの大雨となったため、やむなく延期。会場確保の関係でようやく十二月に開催の運びとなったが、業務の都合などで残念ながら六チームが辞退したため、参加チームは次のとおり八チームとなった。

SNK・Aファイターズ、同・Bファイターズ、京都連合チーム、ジャレコ・ポニーズ、セガ・ウィナーズ、ナムコ・ジャイアンツ、ナムコ・スターズ、ニチブツチーム。

なお出場メンバーには各業者の家族や知人なども含まれ、親睦の輪を広げるものとなった。

当日は青天に恵まれ、絶好の野球日和。試合はトーナメント方式で進め、一試合は七回までか一時間で終了とし、あくまでも親睦を第一義とするルールを設定。また決勝トーナメントとは別に、第一試合の敗者による復活戦も行なわれた。大会は午前十時、アミューズメント通信社の赤木社主による開会の挨拶、準備体操の後プレイボール。夕暮れまで続けられた。

第一試合では打てばヒットになるような乱打戦となり、ランニングホーマーも続出するなどで、勝者はいずれも二十点以上を得点。その中からニチブツ、セガ・ウィナーズ、ジャレコ・ポニーズ、SNK・Aファイターズが勝ち進み、この四強による白熱戦の結果、セガ・ウィナーズとSNK・Aファイターズが優勝決定戦へと持ち込んだ。

優勝決定戦はセガ・ウィナーズの先攻で試合開始。五回まで点を取られたら取り返すというシーソーゲームで、良い試合運びを見せたが、六回にセガ・ウィナーズが猛攻、一挙五点をもぎ取り試合を決めた。これに対しSNK・Aファイターズは第一試合から連続して戦ってきた疲れが出てきたのか（セガ社は第三試合がシードで休み）、期待された猛反撃が見られないままゲームセットとなった。

なお敗者復活戦ではナムコ・ジャイアンツが勝ち残った。

優勝、準優勝、敗者復活戦の勝者には賞品が贈られ、他のチームには参加賞が渡された。

なおこれまで第一回は旧ベンドジャパン、二回はコナミ、3回はナムコBの各チームが優勝している。

右は優勝トロフィーを受取るセガ社の舛屋氏

上の写真は優勝したセガ・ウィナーズ、左は惜しくも準優勝となったSNK・Aファイターズ

優勝決定戦のスコア

	1	2	3	4	5	6	7	計
セガ・ウィナーズ	2	0	1	0	2	5	0	10
SNK・Aファイターズ	0	1	0	2	1	0	0	4

敗者復活戦の勝者、ナムコ・ジャイアンツ

ジャレコ・ポニーズ

ニチブツチーム

SNK・Bファイターズ

京都連合チーム

ナムコ・スターズ

IAAPA'89

限りなく楽しさ求め遊園施設の開発進む

世界的な市場拡大を示す大規模なショーに

世界的な遊園地市場の拡大に伴い、遊園施設やその関連機器、サービスなどが一段と活発に開発されつつあるが、こうした活発な遊園地市場を背景に、第七十一回IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パークス&アトラクションズ）ショーが十一月十五―十八日、米国ジョージア州アトランタのワールド・コングレスセンターで開かれ、最大規模という記録をまた更新した。

IAAPAショー自体は、遊園地に関するあらゆるものを展示対象としていることから、大型の遊園施設にとどまらず、小型乗物機、カーニバル用ゲーム機、これらの関連装置や機器、景品、おみやげ品、飲食関係、入場システム、写真フィルムなどあらゆるものが出品される。つまり遊園施設だけで遊園地が出来上るというものではなく、それぞれの分野で人びとを楽しませる"アミューズメント作り"のための工夫が施されており、これらが統一されたコンセプトのもとで組み合わされることで、人びとの望む理想的な遊園地作りに近づくことができる――ということを、このショーは示している。

注目のバイパー

今回のショーには六百八社が千六百三十小間を使用（標準一小間は十フィート×十フィートで、これとは別に屋外出展もある）、登録入場者は一万三千三百人に達した。これは八六年の千九百十一小間、九千人入場という規模からすると、かなりの伸びを示すことになる。これはIAAPA自体の会員数の増加（五年間で約三割り増の二千三百社）とも見合っている。

これだけ需要の大きくなっている遊園地市場であるが、IAAPAショーで毎年、それこそ人目を引く画期的な製品が発表されるというわけではない。各メーカーはそれぞれの開発方針のもとで長期にわたる開発を続けており、その結果次第で新製品が各地に出回ることになるわけで、ショーは一場面でしかなく、これらの流れを見極めるにはそれなりの観点が必要となる。

出展社のうちショーの主役と言えるのは、やはり大型の遊園施設メーカーであるが、欧米のメーカーの躍進ぶりが目立っている。うち米国のアロー・ダイナミックス社は世界で初めて宙返りコースターを完成させたことで知られているが、コースターや急流すべりでは定評があり、絶えずその動向が注目される。今回同社が明らかにしたのは「バイパー」という名の巨大なローラーコースターで、キリモミしながら空中を駆けるというパイプライン方式を加え、現在ロサンゼルス郊外の遊園地、マジックマウンテンで建設中。今春オープンの予定となっている。

スイスのインタミン社は前回の「フライトトレーナー」の開発を示すにとどまった。同社はコースターなどでアロー社とよく対抗してきている。

西独のマック社は新製品がふたつある。ひとつは従来から開発中のドーム内コースター「グローブコースター」で、完成間近になったとされているが、発表してから三年は経つ。もうひとつは、レールのないコースター「ボブスライド」で、ちょうど半円形のチューブの内側を二人乗りの車両五台が連結して滑行するというもので、ウォータースライダーに似ている（終点でブレーキがかかる）。すでに欧州で実物があるとのことで、いずれ普及する、と見られている。

写真はIAAPA89での明昌（上）とトーゴ（下）の小間のようす

ワーグナー・ビロ社の「クライミング・グローブ」ミニチュア

右側上の写真は展示された古典的カルーセル。下は写真撮影用のサーフィンのシーン装置

INTERNATIONAL ASSOCIATION OF AMUSEMENT PARKS AND ATTRACTIONS

71st Annual Convention and Trade Show
November 15-18, 1989
Georgia World Congress Center
Atlanta, Georgia

西独フスも有名だが、今回は回転式「マジック」の披露にとどめた。これは直径二十二メートルのアーム回転式で、アームの先に四人乗りの三つのゴンドラがさらに回転するもの。それほど新規性はない。

受賞したトーゴ

オランダのベコマ社が斬新なアイデアを発表している。両側のアームで長い座席部分を波動状に動かすという同社の「キャニオン」を発展させ、座席部分を同一方向にするもの。また同社はフライイング・アイランドに似た「スカイシャトル」や、グローブコースターに似た「イルージョン」も発表している。同社はアロー社とも提携しており、この先どんなものを出すか興味がある。

新しいものでは米国ハイローラー社の「ハイローラー」が、平らなループの内側に座席のついたレールを設け、このループ自体が、回転焼きと同様に回るというのが、今回の極めつけと言える。

ただ新しいだけではなく安全で快適で、そして楽しいことが望まれる。この意味で、米国チャンス社などは、着実に成果をものにしている。

日本から出展したのは前回に引続き、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）と明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）で、いずれもビデオなどで製品紹介したほか、トーゴでは、「マッドホイール」のミニチュアを展示した。「マッドホイール」は八九年十月、浅草花やしきで初登場した新型の遊園施設で、その斬新な開発力によりIAAPAのDSハンフリー賞を受賞するに至った。トーゴでは同賞を、八二―八五年の連続四年と今回の計五回受けたことになる。なお日本から海外への輸出は、ドル安という外為事情が影響して、ここ数年ほとんど行なわれていないのが現状だ。

映像関係も多彩

大型乗物という観点では展望塔のようなものも含まれるが、オーストリアのワグナー・ビロ社が球形のカプセル型展望室を斜めに上昇させる「クライミング・グローブ」を、ミニチュアで発表して注目された。

映像関係も最近活発になっており、米国ドロン社が、ソフトを充実させ「SR2」を八台ほど組み合わせた劇場を出品して注目された。似たタイプとしては、英国スーパーエックス社の「スーパーX」も出品された。映像と座席が同調して動くシステムは、このところ種類が増えている。

日本風に言えば"お化け屋敷"に当たるホーンテッドハウスも、コンパクトな組み立て式ながら座席に乗って進むという「ゴーストトレイン」が実物で披露された。このほか、映画「バットマン」で使われた車や、サーフィンのシーンが写真撮影用にポラロイド社から出品された。こうなると、なんでもアミューズメントに使える、と言えるかも知れない。

メリーゴーランドの原型とされる、英国の古典的カルーセルが、米国ファブリコン・カルーセル社から出品されたのも注目された。

「マッドホイール」でDSハンフリー賞を受賞したトーゴのスタッフ（左から３人目が山田社長）

左側上の写真はマック社の「グローブコースター」の模型（左側）と「ボブスライド」の実物部分を出品しているようす。下は「フライトトレーナー」を強調したインタミン社の小間

AMロボットの種類も多い。これは、しゃべるロボット

ヨーロッパAM通信

主役は射幸遊技 オランダVAN

AMゲーム機はもっぱら脇役に

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 オランダの「VANエキスポ89」は十二月十三―十五日に、アムステルダムのライ・コングレスセンターで開かれ、小規模ながら活況を呈した。

このショーは、例年どおりゴージャスな雰囲気の中で開かれたが、それはギャンブル遊技に好意的な法律のある国では遊技業界が使うお金も大きくなる、ということを示している。現在オランダの業界で必要なものをすべて、十六の出展社が出品した。一、二年前の法改正がこの国の業界を拡大させたのである。

オランダでは法律によって、現金を払い出すギャンブル機が容認されており、全国どこでもオペレートされているが、使用条件は厳しく制限されている。これらのギャンブル機の大半は、オランダの会社と提携したイギリスのメーカーが共同開発し、イギリスで作られ、オランダへと輸出されるというのが通例だった。しかし最近、オランダの会社が自社生産し、成功を収めるというふうに、変化を見せている。

英国からの輸入

VANエキスポ89の内容を知るには、出展各社がどういう製品を出品したかという概要を知るほうが手っとり早い。

大きなブースを占めたうちノボマチックス社はオーストリアの会社で、オランダに販売拠点を持っている。同社はギャンブル機の専門メーカーであり、オランダ市場向けの最新機種を出品した。同社のブースの半分は、これまでと趣きの異なる「ノボエレクトロニク」のダーツ機で占められた。電子ダーツ機はオーストリアで流行しているが、オランダではまだ始まったばかりである。このゲーム機を成功させるにはかなりのプロモーションと、リーグ(選手チーム)の形成が必要だ。

オランダでは古参格のフォーチュナ社は、バリー社製ギャンブル機の同国での独占販売権を持っており、それらを出品した。またツェンテ社は、英国メイゲイ社がオランダ市場向けに開発した、一連のギャンブル機を出品した。

エラム・グループ社は英国の有名なベルフルーツ社製品の独占販売権を持っており、その最新機種を披露した。同社はバリー社製フリッパーの権利も持っており、最新フリッパー「マウシン・アランド」を出品した。

個人向けのJK

ジャック・バン・ハム社はオランダの大手販売、オペレーター会社であるが、同社は英国JPM社製のギャンブル機「リール・マジック」などを出品した。同社のブースにはギャンブル機とは別に、一連のAMゲームが出品されており、コナミの有名な「タートルズ」、SNKの「ビーストバスターズ」などが披露された。同社の重要な業務のひとつに、TVゲーム機のキャビネット製造があり、同社では「ロイヤル」のブランド名で販売している。うち新型の「ロイヤル・スペシャル」シットダウン式キャビネットはどこでも評判となった。

クアーズ社は一連のジュークボックスを出品したが、これは自分の家に備え付けようとする人びとに売るためである。今日、ヨーロッパではこういう人びとがけっこう増えている。

ユーロコイン社はここ数年のうちに大きくなった、オランダの会社で、英国のクリスタルレジャー社に特別注文して作らせたギャンブル機「セブンスピン」を中心に展開した。同社は西独NSM社製ジュークボックスの代理店でもあり、一連のNSMジュークを出品していたが、とくにCDジュークになってから売上げが急増した、と報告している。なおNSM社製電子ダーツ機「ロイヤルダーツ」は、しっかりしたプロモーションのおかげでヒットしつつある。ユーロコイン社は、NSM／ローエン社のプールテーブル、スヌーカーテーブルを輸入販売しており、これらについても着実なプロモーションにより、オランダで成功を収めつつある。

右側上の写真(左から)エラム社のウォーター氏、VANのリンデンバーグ会長、英国のベイル氏。

下の写真はユーロコイン社の小間で（左から）トーテン氏、シューカー氏、ディークさん

左側上の写真はジャック・バン・ハム社の小間にて、シットダウン式キャビネットのようす。

下の写真はオートマテン・リンバーグ社の小間のようすで、乗物機のほか簡単なゲーム機がある

国産機も目立つ

オランダ・スヌーカー社は英国ハリー・レビー社のマネープッシャーと景品とり機「ルースター・シューター」を出品したが、いずれもオランダの遊技場で人気となっている。同社の小間では、カプコンのTVゲーム「ボウリング」も出品されていた。

デルタ社はギャンブル機を、以前は英国から輸入していたが、今では自社生産も行なっており、同社「フォース・エイト」は成功した。これ以外は英国のコインマスター社から輸入している。

ルーボー・エレクトロニクス社は古くからあるオランダのギャンブル機メーカーで、同社製がオランダでは最も多く出回っている。これらはすべてオランダで開発、製造された国産品である。

ヤンセン&ハーンラス社は、英国バークレスト社製ギャンブル機を輸入しており、「スペクター」を中心に出品した。同社では古くなったバークレスト社製品の改造キットも販売している。AMゲームでは、ウィリアムズ社のフリッパー「バッドキャット」、テクモのTVゲーム機「ワールドカップ90」を出品したが、後者はこれまでにないヒットゲームになっている。

ベルトメイヤー・オートマテン社の小間にて（左から）アド・ベルトメイヤー氏とボブ・ベルトメイヤー氏の兄弟

このほかタイトーのTVゲーム機「クライムシティ」もゲーム場向けによく売れている、とのことだった。

オートマテン・リンバーグ社は、同社製の景品払い出しゲーム機と子ども用乗物機を出品した。

タートルズ人気

ベルトメイヤー・オートマテン社は立派な小間を構え、あらゆる種類のゲーム機を幅広く出品した。その中心となったのは、西独ガーゼルマングループのステラ社製ギャンブル機だった。AMゲームでは、データイースト社のフリッパー「マンデー・ナイト・フットボール」や、コナミ工業のTVゲーム「タートルズ」、セガ社「ライン・オブ・ファイヤー」、ジャレコ「ビッグラン」が目立った。うち「タートルズ」は大ヒットしており、小間でも人気が最も高かった。

ヒューブ・ド・ウォール社は、英国エースコイン社のギャンブル機「キャッシュポイント」や、英国アービター社製CDジュークボックスなどを展示していた。

オランダの有名なパーツ専門業者、スーゾー社は同社の扱うぼう大な種類のパーツから一部を出品するのにとどめた。

ウィム・ボーバーホフ氏が率いるオランダ・ホレカ社の小間は大きく、人だかりがしている。ここに、米国カーソンシティ・マニュファクチュアリング社が作った、ちょっと変ったジュークボックスが出品されていた。そのひとつはボートの形をした「スタークルーズ」で、もうひとつは自動車の後部に似た「ソングバード」である。ふたつともアイデアが評価され、高い値段にもかかわらずこのショー期間中にたくさん注文を受けとった、とボーバーホフ氏は語っていた。

ボーバーホフ氏はまたスウェーデンで開発された紙幣両替機「アーマチック」を披露した。これはオリジナル品を基本にしてドイツで作られている。この紙幣両替機はよく売れており、各国のいろいろな紙幣を受け入れることができることから、とくに空港などで重宝されている。

未分化のAM機

オランダの「VANエキスポ89」の出品内容は以上のとおりで、国内で使用されるギャンブル機（スロットマシンなど）を中心にしており、これにAMゲームのTVゲーム機やジュークボックスなどが併せて出品されるという形になっている。

今回の来場者は約千人で、オランダ以外からも大勢来たことから、ショーとしては成功した。よく組織化されたショーであり、見に行く価値は十分あると言える。なお、VANというのは、オランダの自動遊技機協会の略称（VAN）を指している。

右側上の写真はヤンセン&ハーンラス社のハーンラス氏（左）とヤンセン氏。下の写真は有名なパーツ専門会社、スーゾー社の小間にて、現在のスタッフ

右側上の写真はデルタ社の小間で、同社製スロットマシンとフォン・ビルデ氏。下の写真は米国製ジューク「ソングバード」とともにボーバーホフ氏（右側）とその助手

忠実屋木更津店「ファンタスティックワールド」

AM施設がSC集客力の中心に

テクモが多彩な機種揃え 屋内でミニ遊園地を運営

ピエロの自販機２台と電飾が目を引く入口部分のようす（上）と、大型乗物など設置の店内にて

　千葉県木更津市に十一月三十日、新規開店した忠実屋木更津店の屋内に、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）運営によるミニ遊園地「ファンタスティックワールド」が同時オープンした。

　最近、新規に建設されるSCは企画段階からアミューズメントスペースを設ける傾向が強くなってきており、忠実屋木更津店も同様にロケーションを設けたが、同店では全フロアに占めるAMスペースのウェートが非常に高く、AM施設の集客力を重視した設計になっているのが最大の特徴。テクモでもその趣旨に合わせ、大型乗物機から中小型機、ゲーム機まで多彩に揃え、幅広い客層を対象とした運営を行なっている。

　同SCはJR木更津駅から車で十分かかるという郊外型で鉄筋三階建て。同ロケは三階での運営で、同フロアの三分の二を占める約二千五十平方メートルもあり、SCの屋内ロケとしては国内最大級の規模。なお同ロケのほかにも、二階に大萩工業㈱運営のゲーム場「ファンファンポケット」（約四百二十平方メートルにアーケードゲーム機八十台設置）がある。このほか忠実屋直営店を中心に、十九の専門店や飲食店、会員制スポーツクラブなどが入っており、複合型SCとなっている。

　テクモ「ファンタスティックワールド」は、広いスペースを生かしゆったりしたレイアウトになっている。入口から奥まで約四十メートルの間、幅三メートルの通路を二本走らせ、両端と中央部に機械を設置しているため、見通しがよく、客にもわかりやすい配置となっている。入口から目につくところに大型乗物機やカーニバルタイプのゲームを、奥にTVゲーム機やメダルゲーム機が設置されており、総機械台数は約九十台。

　設置機種は、同社オリジナル機の二十四人乗り「メリーゴーラウンド」を中心に、十二人乗り「ラウンドバグ」（真砂工業製）、レール走行式「サーカス列車」（日邦産業製）。小型乗物機では定置型十台、バッテリーカー七台、歩行タイプのぬいぐるみバッテリーカー「サファリペット」五台を、それぞれコーナーとして設置。

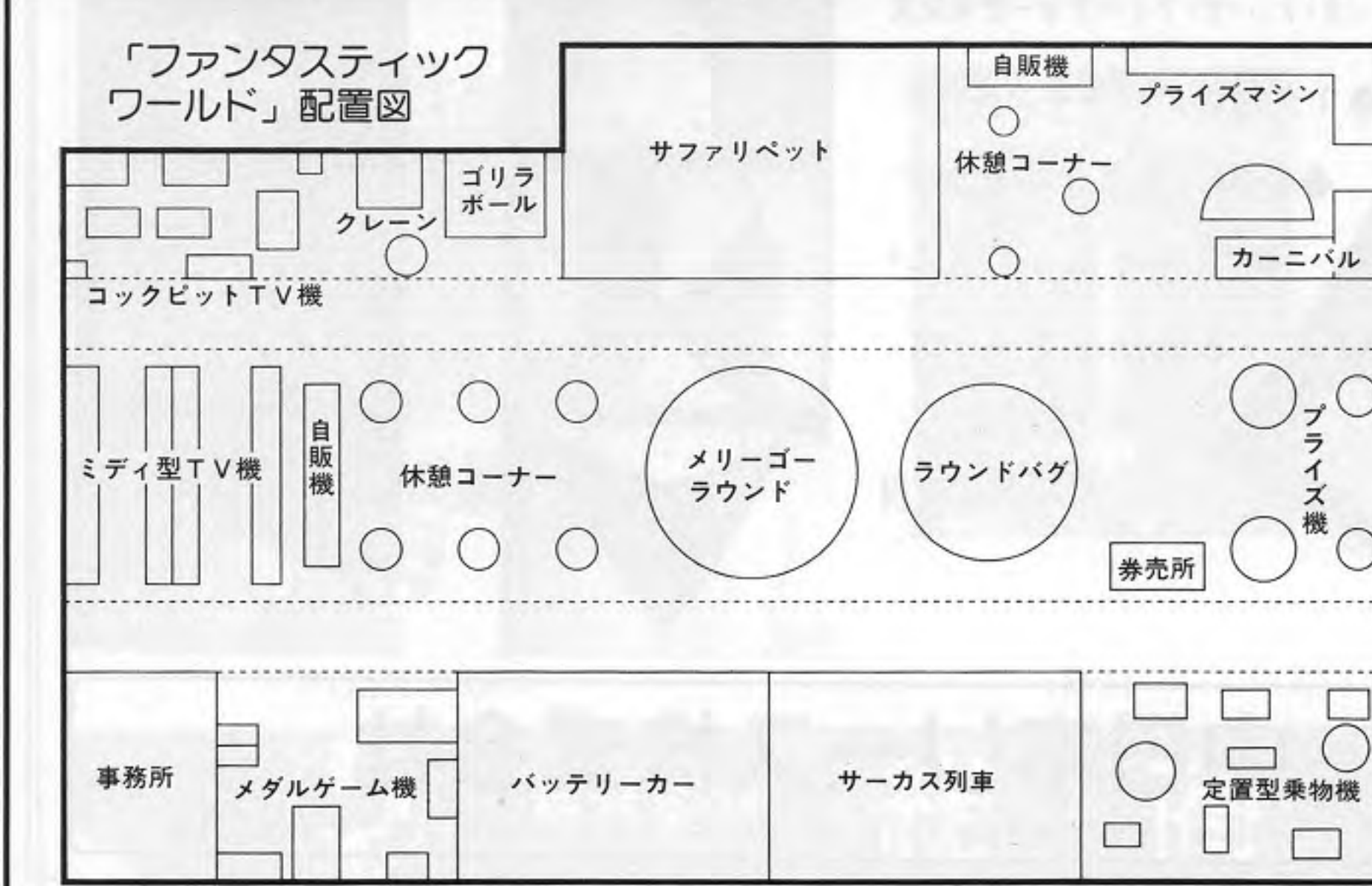
　ゲーム機はTVゲーム機五十三台（同社ミディ型「アーバン」を中心にコックピットなど）、フリッパー四台、その他プライズマシンなど十五台。カーニバルタイプは「ゴリラボール」（タスコ製）と「輪なげ」「カンボール」「バスケットボール」を配置。メダルゲーム機は大型二台を含む計十台をまとめて設置。

　利用料金は大型二百円、小型乗物百円、TVゲームはコックピット百円でほかは五十円。大型乗物や輪なげなどはチケット制となっている。このほか広い休憩フロアもある。

上の写真は同店の中心機種となっているテクモのオリジナル機「メリーゴーラウンド」で無数の電球が点灯。下は虫の乗物が回る真砂工業「ラウンドバグ」

　装飾は通路両側上部のカラフルな電飾や旗、壁面の楽しいイラストなどがあるが、全体的にはシンプルな感じだ。同店の総投資額は約二億円で、月間千五百万円の売上げを目標としている。

　同社の川口勝弘営業部長は「健康的で明るい雰囲気にするとともに、広いスペースをただ埋めるのではなく、ファミリー客に喜ばれ、配置効率をよくする研究も行なった。なお機種については、スペースに余裕があるので、ファファやボールプールなどのエアーアクション遊具や、当社が代理店となっている海外の乗物機を含め二十機種以上を、近々追加する。これは当ロケに対するオーナー側の期待が大きいことによる」としている。

　また同ロケの鈴木祥英店長によると、二階にも他のゲームコーナーがあることについて「二階との競合は初めから計算に入れてある。平日は学生客が二階のほうへ行き、ファミリー客が当店へ来て客層が片寄るが、週末には幅広い客層で活況を呈するので影響はない。互いに特徴を生かして競い合うことにより、客へのサービスアップにもつながっていくと思う」と語る。

　なお同店のスタッフは平日は七、八人だが、週末には客が増え、カーニバルタイプや乗物機の安全のためにも本社から応援が来て十四、五人で運営を行なっているそうだ。

左の写真は定置型乗物機コーナーで、壁面に楽しいイラストが描かれている。左下の写真はバッテリーカーコーナーで、周囲にメルヘンチックなお城や建物のミニチュアが設けられている

左上の写真はミディ型を中心としたTVゲームコーナーにて。左下はメダルゲームコーナーのようす。いずれも奥のフロア

SNK

実用新案出願中 ＊デザイン・仕様は、改良のため予告なく変更する事があります。

ゲームセンターの「革命児」

「レンタル」で、超ド級ゲーム。
ゲームセンターそのまま、
ハイグレードゲームを
レンタル。

NEO·GEO
MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

HOME RENTAL SYSTEM

GREAT GAMES KEEP COMING

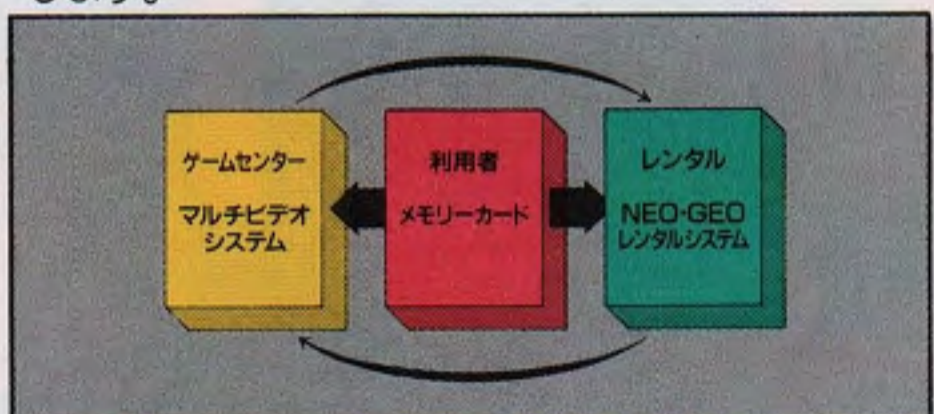
NEO·GEO®「ネオ・ジオ」システム

「アーケード」で、超ド級ゲーム。

1台6役、抜群の稼働率、
ゲームセンターで楽しむ
ハイグレードゲーム。

MVS
MULTI VIDEO SYSTEM

新しいゲームシーンをネットワーク
ゲームセンターを核に始まるニュータイプのゲームシステムが誕生です。アーケードマシンの常識を破るマルチビデオシステム。ゲームセンター店頭からゲームハード・ゲームソフトを提供するNEO・GEOレンタルシステム。そして、2つのシステムをネットワークするメモリカードで、まったく新しいゲームスタイルを展開します。

ネットワークが、顧客動員力アップ・売上向上へ。
マルチビデオシステム、NEO・GEOレンタルシステムの導入から広がるネットワーク。今までのゲームプレイはもちろん、新しくレンタル利用の来店目的が生まれます。メモリカードによるネットワークが、それぞれのシステムの相乗効果を最大限に生かします。

メモリーカードで手軽にネットワーク。
マルチビデオシステムとNEO・GEOレンタルシステムをネットワークするのが、メモリーカードです。両システムに供給される同タイトルゲームのセーブ保存が手軽に行え、どちらのシステムでも気軽に継続プレイが楽しめます。

レンタル会員獲得で固定客を増員。
レンタル会員をゲームセンターで登録。メンバーズカード発行によるレンタル運営を導入する事により顧客管理もスムーズに行えます。レンタル会員の増員しだいで固定客を大幅に獲得でき、会員の再来店性も自然と向上します。

メモリーカード
メモリーカードとは、高速でロード・セーブが行える大容量記憶媒体。1枚のメモリーカードで約27タイトルのゲームをセーブ保存可能です。(RAM2Kbyteカード使用の場合。)尚、メモリーカードは、別販売となります。

(MEW GAME STYLE IS NETWORKED)
The NEO・GEO system is being introduced to arcades. The arcades will be the core of this system.The unbelievable arcade system, the Multi Video System.The rental set-up at the arcade, the Home Rental System.The memory card which networks these two system brings a new style of game play.

NETWORKING OF SYSTEMS INCREASES THE NUMBAER OF CUSTOMERS.
Network extends by operating both systems in your location.Network with memory card will maximize the system's effects and the player will come to the arcade with a new purpose.

EASY NETWORK BY MEMORY CARD
It's the memory card that networks the two systems.It's easy to save and continue play on both systems.

INCREASE CUSTMERS BY OFFERING RENTAL MEMBERSHIP
Customers can join "Rental System Club" at the arcade.
Stores can manage customers easily by issuing membership cards.
As the rental customers increase, the overall number of arcade customers will increase.

MEMORY CARD
High capacity memory card can load and save memory at high speed.
Each card holds up to 27 games (when used with RAM2K byte).
Memory card can be purchased separately.

アーケードゲームとレンタルゲームシステムのネットワーク。NEO・GEOシステムから生まれる画期的ゲームスタイルが、ロケーションを活性化。先進のシステムから新たなゲームシーンを呼び起こします。ハイクォリティー・ハイパワーNEO・GEOシステムが、造りだすエキサイティングな超ド級ゲーム。ゲームセンターに次代の旋風を巻き起こします。

まったく新しいゲームシステムが、ロケーションをより活性化。小人員・小スペースで行える効率運営。システムの魅力が、今までにない新たな来店目的を誘発。顧客動員力・新規客の動員など、来店性も飛躍的にアップ。アーケードとレンタル 2つの事業展開が、かつてない高収益をもたらせます。

NEO・GEOレンタルシステム

風俗営業法にとらわれない経営。
レンタル方式のため営業時間・年齢制限など、風俗営業法にとらわれない営業が行えます。売上機会の損失を未然に防ぎ、新規売上が大幅に見込めます。

小スペース・小人員で運営可能。
収納・管理も小スペース、ディスプレイスペース・レンタル用カウンターの設置だけで営業可能です。また、従業員も現在の人員数で運営可能。現在お持ちのロケーションが2倍・3倍に活用出来ます。

マルチビデオシステム

抜群の稼働率を達成。
マルチビデオシステムは6種類までのゲームソフトを一台の箇体で自由に組み合わせ可能なニュータイプのアーケードマシン。一台あたりの稼働率も大幅に向上。限られたスペースを有効に活用出来ます。

同一ロケーションで2つの事業展開。
マルチビデオシステムでプレイした同一ゲームを利用者がNEO・GEOレンタルシステムでレンタル。レンタルでプレイしたゲームをアーケードでプレイなど、従来のロケーション展開にレンタルが加わる事で、今までのゲームセンター経営だけでは成し得なかった相乗効果が生まれ、確実な売上アップへとつながります。

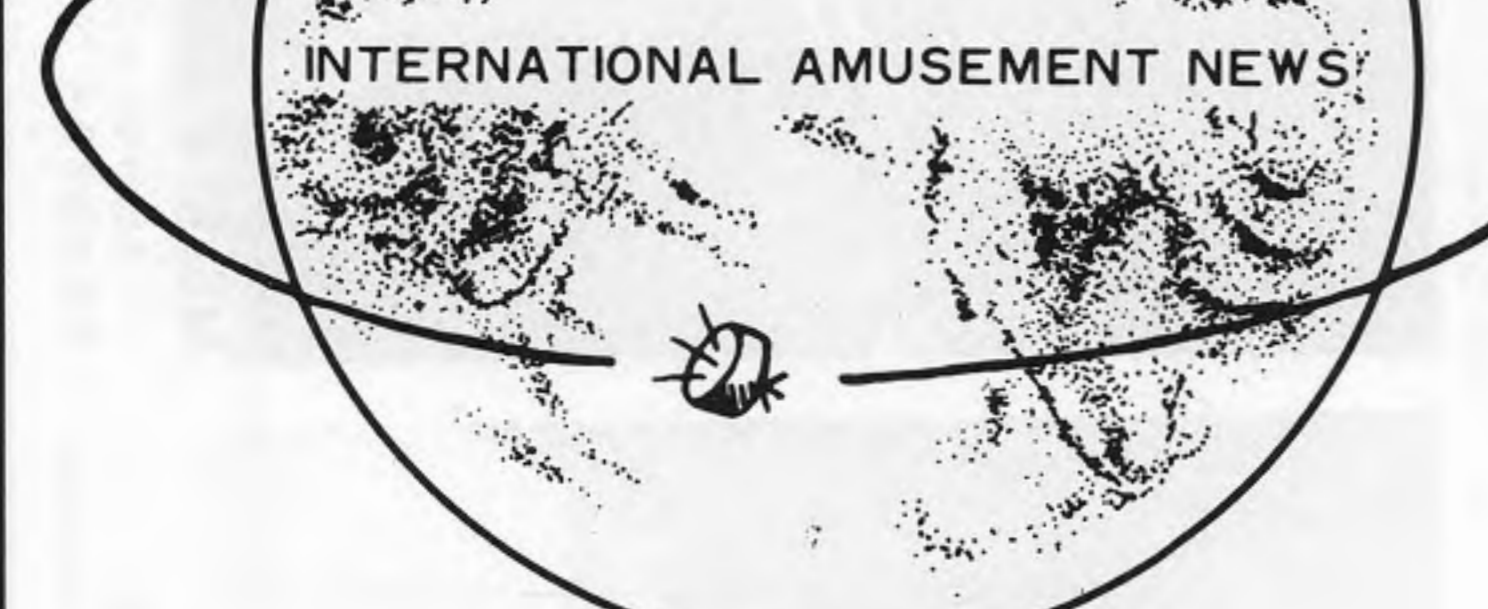
This brand-new system revitalizes the arcades.
Effective operation with few people and small space.
Two different businesses will experience high profits.

NEO-GEO HOME RENTAL SYSTEM
ADD RENTAL SALES TO THE ARCADE SALES
You can add rental sales to your arcade income.operating the rental system will not restrict your time.

SMALL AREA & FEW PEOPLE NEEDED TO OPERATE
Only needs small display area and counter. Set aside small area for stock.Your location will be utilized two-fold without hiring extra staff.

THE MULTI VIDEO SYSTEM
EXCELLENT WORKING RATIO HAS BEEN ACHIEVED
The Multi Video System is our new arcade machine that can hold up to 6 software titles at one time.The working ratio for each machine will increase.Limited space is efficiently used.

2 BUSINESSES IN ONE LOCATION.
Player can rent the same arcade game he played on the Multi Video System.
Multiple effects on your location will be generated when you combine the two systems.

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

「Bタイプ」機規制問題で 盛り上がり欠くFER
コピー品など相変らずのスペインの業界事情

スペインのコインマシンショー「FER」（フェリア・エスパニョーラ・デ・レクリアーチボ）89が十二月十四—十六日、バルセロナ市内の展示場で開催され、ギャンブル機とコピー品にはさまれながらも、オリジナルのTVゲーム機が出品された。コピー品はいぜんとして多いが、これは元来スペインのオペレーターが新ゲームの導入に意欲的でないため、オリジナル品への切り替えがなかなか進まないことによると見られている。

スペインでは英国や西ドイツなどと同様、一定の条件下でのギャンブル機の設置営業が認められており、コインマシン市場の大半はこうしたギャンブル機で占められている。しかしスペイン政府は、バーなどに置いているギャンブル機に対し厳しい制限を設ける方針を決めたことから、昨年の夏から秋にかけ大騒ぎになっていた。結局この規制強化はいぜん実施されていないが、この騒ぎでFER89は九月二十八日から三日間の予定を、約二ヵ月半も延期することになった。

スペインでギャンブルと言えば、金額で全体の四〇%を占めるギャンブル機が中心となっていること、スペインが自治権を持つ七つの州から成り立っていることなどにより、政府はあまり急速な改革を進めることができないとされている。

FER89では、百九社が七千百平方メートルを使用して開かれ、前回を下回る規模となったが、同時期に開かれたフランスのフォーレンエキスポ89、オランダのVANと並ぶ国際的展示会となった。

スペインの法制度では遊技場経営は遊技機の種類によって区別されており、合理的とも言えるほどである。つまり、「Aタイプ」はギャンブルと無関係のAMゲーム機であり、一般のTVゲーム機、フリッパーなどがこれに該当する。「Bタイプ」は一定の範囲内で許されているギャンブル機で、スロットマシンなど。「Cタイプ」はカジノ用のギャンブル機で払い出しの制限のないもの。未成年者が遊べるのは「Aタイプ」だけだ。

FER89の出展内容の大半は、「Bタイプ」のフルーツマシンで、最大手のセルサ社が最新機種を大々的に披露した。「Aタイプ」のAMゲーム機はFERでは脇役にすぎない。「Aタイプ」を最も多く出品したのは、大手セガ社（ソニックが商標）で、アタリゲームズ社、コナミ、ジャレコ、米国任天堂などのオリジナルTVゲーム機を出品した。タイトーの指定ディストリビューター、コンチマチック社はタイトー製品をまとめて出品、セルサ社の子会社であるユニデサ社はセガ社製品をまとめて出品した。

スペインでもTVゲーム機のキャビネット作りは盛んだが、オペレーターの多くはギャンブル機に固執しており、AMゲームの人気は全般に弱いとされている。なおフリッパーは、米国ウィリアムズ社製がウニデサ社から出品されたほか、スペイン国産ものがウニデサ社とMAC社からいくつか出品されている。当然ピンボール機の開発技術はスペイン国産ビンゴという形で、ギャンブル化（オペールコイン社の「ボーナスフルーツ」など）されており、ギャンブルによる混乱は根強いと言える。

FER89では以上のほかバスケットボールゲーム機、プールテーブル、ジュークボックスなど幅広い分野のコインマシンが出品された。この展示会はスペインのメーカー協会であるファコマーレ（FACOMARE）が主催した。なおスペインの最大手のメーカー、フランコ社は出品する新製品がないことを理由に、今回出展しなかったのが大きな話題となった。

SPANISH AMUSEMENT TRADE SHOW
Fer 89
Feria Española del Recreativo
14, 15 y 16 Diciembre 1989
Palacio Alfonso XIII
Recinto Ferial — Barcelona (España)

ゴットリーブ・ピン 映画撮影テーマ
上から照明用ライトもある

米国プリミア・テクノロジー社（本社イリノイ州ベンセンビル、ギル・ポーラック社長）から、「ボーン・バスターズ」に続く、ゴットリーブ・フリッパーの新作「ライト、カメラ、アクション」が出荷されている。

この機械名はなんともややこしいが、アクション映画のスタントマンをテーマにしたもので、映画の撮影の際に監督が叫ぶ合図をそのまま機械名に使っている。このためバックガラスの上から投光ランプで照らすほど。

プレイヤーが出演するシーンを選びとったり、バックガラス内のシーンが動くなど、かなり変った工夫が施されている。

Premier's "Light... Camera... Action!"

香港 Bondeal Charts 九龍

1/6	12/30	12/23	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム				
1	2	2	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	10
2	3	4	アーチライバル（バリー・ミッドウェー）	23
3	4	3	ゴールデン・ティー・ゴルフ（ストレイタス）	3
4	—	—	ワールドカップ90（テクモ）	1
5	1	1	バーニングフォース（ナムコ）	6
6	7	5	ミッドナイトレジスタンス（データイースト）	7
7	5	9	チェッカードフラッグ（コナミ）	79
8	10	10	ファイヤーシャーク〔鮫！鮫！鮫！〕（東亜プラン）	4
9	6	—	エスケープ（アタリゲームズ）	8
10	9	—	ランボーIII（タイトー）	5
トップ5完成品ビデオ				
1	1	1	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	5
2	2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	38
3	3	3	スーパーオフロード（レーランド）	40
4	—	—	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	102
5	—	—	スーパーモナコGP（セガ社）	19

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

アタリゲームズ社の 2P基板キット
ドライブもの「バッドランズ」

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）が一月に出荷を開始した二人用PC基板キットの「バッドランズ」は、同社のヒットゲーム「スーパースプリント」シリーズに続くドライブゲームだが、キット販売という点でとくに目新しいとされている。

キットの内容はPC基板、パネル、ボタンなどの通常のキットに加え、二組のハンドル、ペダルなどがセットになり、ひとつの段ボール箱に収められ、出荷される。米国ではこうしたひと組のパッケージの形で基板キットがメーカーから出荷されること、またその大部分はディストリビューターの手で基板交換など改造が行なわれること、が日本の業界と異なる。

さて「バッドランズ」は、核戦争が終って五十年経った未来社会を背景にしたもので、「バッドランズ」と呼ばれる危険地帯で武装車同士が無情の戦いを繰り広げる、というカーレース。舞台となるシーンは全部で八つあり、プレイヤーの車はカスタム化できる、四位までのラップタイムが表示される、などの特徴がある。

アタリゲームズ社の「バッドランズ」キットの中身を、パッケージとともに示す写真

ノバ社から分離した ユーロゲームズ社
ノバ社の下でニッケル氏が独立

西独のウド・ニッケル氏と言えば、ガーゼルマングループのノバ社（ノバ・アパラート社、本社ハンブルグ、ハンス・ローゼンツバイク社長）の副社長としてよく知られているが、最近ノバ社の子会社として分離独立したらしい。

新会社はEGS（シュピールアウトマーテン・フェア・ユーロパ）ユーロゲームズ社で、ウド・ニッケル氏が社長となっている。同社はノバ社の子会社、ガーゼルマン社の孫会社という関係になるが、なぜ分離独立することになったかはよく分からない。なおノバ社は日米のAMゲーム機を欧州で最も多く輸入している会社のひとつ。

中南米初の展示会予定
今夏、メキシコで

中南米を対象としたラテンアメリカンAMエキスポが今年初めて、七月十—十一日、メキシコの首都メキシコシティで開かれる。これは米国のAM機メーカー協会であるAAMAが主催するもので、すでに会員十四社が出展を決めている。

政治経済がなにかと不安定な国が多いが、AM機に対する需要も大きく実験的に開催するもの。

〔再録〕

TVゲーム機PC基板統一規格

ビデオゲーム機基板の規格【JAMMA規格】

（昭和60年11月26日制定、61年1月1日実施）

1．適用範囲

この規格は、電気用品取締法の技術規準を遵守し、一般ビデオゲーム機に使用する、メイン基板及びエッジコネクターの規準について規定する。

2．用語の意味

(1)　一般ビデオゲーム機

ＣＲＴモニターを使用した、コインオペレートの遊戯機械で、テーブル型、アップライト型等の一般的な形のもの。

(2)　メイン基板

ビデオゲーム機を構成している基板の中で、中心をなす基板。

(3)　エッジコネクター

メイン基板の内部と外部を、電気的に接続する時に用いるコネクターで、図1に示す形状を有するもの。

3．エッジコネクター

3．1　形状、寸法　図1（メイン基板接触部）に適合すること。
3．2　端子ピッチ　3.96㎜
3．3　端子数　両面56極（片面28極）
3．4　端子の配列　表1

4．メイン基板

4．1　形状　形状は特に定めないが、3．に適合する接触部を設ける。ただし、接触部の板厚は1.6㎜とする。
4．2　寸法　次の寸法を推奨する。
幅　310㎜以下
長さ　380㎜以下
高さ　70㎜以下
寸法の取り方は、図2による。
4．3　枚数　特に規定しない。
4．4　入出力信号
4．4．1　入出力信号の配列は、表1の通りとする。
4．4．2　信号の優先順位は、コインスイッチ1、コインカウンター1、コインロックアウト1を優先して使用する。
4．4．3　スイッチ入力に接続されるスイッチは、ノーマルオープン型でＯＮの時ＧＮＤと導通する。
4．4．4　コインカウンター及びコインロックアウトソレノイド駆動回路は、５Ｖ、12Ｖ双方について駆動が可能なこと。
4．4．5　ビデオ出力信号(RED,BLUE,GREEN,SYNC)は、図3の範囲内にあること。
4．5　基板上に実装する回路
オーディオアンプ回路
コインロックアウトソレノイド駆動回路
（実装できない場合は、エッジコネクター端子9、ＫをＧＮＤに接続しておくこと。）
クレジットコントロール回路

5．表示

本規格に適合するメイン基板、エッジコネクターには、ＪＡＭＭＡ規格マークを表示する。

5．1　表示方法　エッジコネクターには表示シールを貼る。
メイン基板にはシルク印刷をする。
5．2　表示場所　エッジコネクターは部品面1番端子付近。
メイン基板は部品面エッジコネクターの付近。
5．3　表示寸法及び色　表示シールの大きさ、色については、図4の通りとする。
メイン基板については、図5の通りとする。

6．その他

6．1　画面の表示方向　モニターに映し出される画像は、メイン基板上のディップスイッチで180°反転可能な機能を有することが望ましい。
6．2　コントロールパネル
6．2．1　位置　図6
6．2．2　使用優先順位は、プッシュスイッチ1、プッシュスイッチ2、プッシュスイッチ3とする。
6．3　制定外　本規格で制定していない事項については、電気用品取締法の技術規準を準用する。

表1　エッジコネクター端子の配列

半田面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
−5V	E	5	−5V
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター　2	J	8	コインカウンター　1
コインロックアウト2	K	9	コインロックアウト1
スピーカ　(−)	L	10	スピーカ　(+)
オーディオ　(GND)	M	11	オーディオ　(+)
ビデオ　GREEN	N	12	ビデオ　RED
ビデオ　SYNC	P	13	ビデオ　BLUE
サービス　スイッチ	R	14	ビデオ　GND
チルト　スイッチ	S	15	テスト　スイッチ
コイン　スイッチ　2	T	16	コイン　スイッチ　1
スタート　スイッチ　2	U	17	スタート　スイッチ　1
2Pコントロール1　UP	V	18	1Pコントロール1　UP
2Pコントロール2　DOWN	W	19	1Pコントロール2　DOWN
2Pコントロール3　LEFT	X	20	1Pコントロール3　LEFT
2Pコントロール4　RIGHT	Y	21	1Pコントロール4　RIGHT
2Pコントロール5　PUSH1	Z	22	1Pコントロール5　PUSH1
2Pコントロール6　PUSH2	a	23	1Pコントロール6　PUSH2
2Pコントロール7　PUSH3	b	24	1Pコントロール7　PUSH3
2Pコントロール8　スペア	c	25	1Pコントロール8　スペア
2Pコントロール9　スペア	d	26	1Pコントロール9　スペア
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

1Pコントロール8、9及び2Pコントロール8、9は入力とする。

図1　メイン基板接触部の寸法　単位〔㎜〕

部品面
誤挿入防止キー溝
7　誤挿入防止キー溝
10.0
3.0(+0.5 −0)
1　7　28
10.0以上　10.0　10.0
3.0(+0.5 −0)　3.96　2.0以上
10.0以上　114.6(+0 −0.7)
JAMMA

図2　メイン基板の寸法測定箇所

長さ
幅
高さ

図3　ビデオ出力信号

A　B
映像信号
同期信号
D　E　C

同期信号	水平	垂直
同期周波数	15.7±0.5 KHz	60±5 Hz
A：B（ブランキング：表示期間）	1：2〜1：3	1：4.8〜1：7.5
C（同期パルス幅）	6.5±1.5 μs	400±200 μs
D：E（同期信号の位置）	1：1〜1：3	1：1〜1：3

図4　JAMMA表示シール

シールの色：銀つやけし
文字の色　：赤
25.0
指定ロゴ　JAMMA
1.5　3.5　1.5　6.5

図5　JAMMAシルク印刷表示マーク

20.0以上
JAMMA

図6　プッシュスイッチの位置

モニター
レバー
プッシュスイッチ1
プッシュスイッチ2
プッシュスイッチ3

話題のマシン

ブロックを回転させながら落とす
立体的パズルで
テクノスから「ブロックアウト」基板

ブロックアウト

ブロックによる立体パズルを内容としたTVゲーム機「ブロックアウト」が、㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）から二月上旬発売となる。

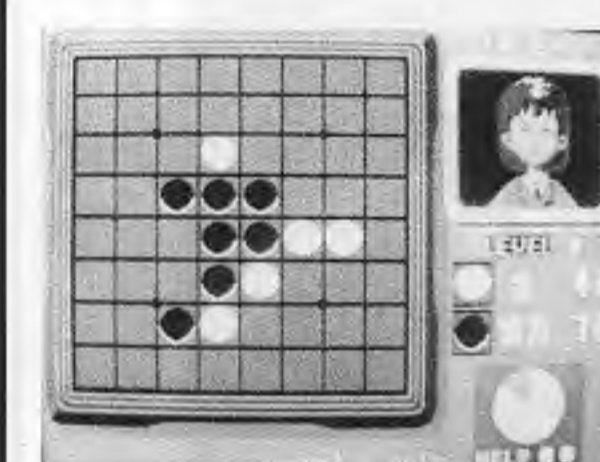
これはソフトハウスの米国カリフォルニア・ドリームズ社が米国のパソコン用ソフトとして昨年発売したのを、テクノスが業務用TVゲーム機に関する販売権（日本での家庭用も含む）を得たもの。昨年AMショーで参考出品されたのはプロトタイプで、今回発売となるのは操作面など手が加えられ、プレイしやすくなっている。

ゲーム内容は「テトリス」の立体版とも言えるもので、上から見た四角い箱の中にさまざまな形のブロックを落としていき、一段分がすべて埋まるとその段のブロックが消え、上に積み重なっていたブロックが降りていくというゲーム。全部で十ステージあり、ステージごとに箱の大きさ（縦、横、深さ）が異なり、指定数の段を消すとクリア。二人用では対戦同時プレイとなり、左右二分割画面でそれぞれゲームを進めるが、片方がブロックを消すとその分相手側のブロックをせり上げる。

輪郭だけのブロック（立方体）が箱の底へ落ちていくのを、八方向レバーで落としたいところの上部へ移動し、三つのボタンで水平または垂直に回転させ、このまま落ちるとうまくはめ込むことができるとわかれば、もう一つのボタンで落下速度を速めることも可能。ブロックは積まれた段により色が異なる。画面にはその段の色順、箱の大きさなどが表示される。ブロックが最上部まで積み上がってしまうとゲーム終了。ステージは十種の繰り返しだが、難易度の違いにより九十九種のステージがある。なお五ステージごとにタイマー制のボーナスステージも設定。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

サクセス開発「究極のオセロ」
″詰めモード″も
セガ社の総発売元で基板

オセロを内容としたTVゲーム機「究極のオセロゲーム」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から一月十一日発売となった。

これは㈱サクセス開発、製造によるもので、セガ社が総発売元となっている。コンピューターとオセロゲームをプレイするもので、ルールは通常のオセロと同じ。″名門オセロ大学″に入学したプレイヤーが、六人の異なる相手（打ち方が違う）と対戦しながらオセロの技を磨き、最後にプレイヤーの実力を評価した″通信簿″（十段階評価とコメント付き）が画面に表示される、という構成になっている。なおもう一つのモード「詰めオセロ」もあり、いずれかを選択できる。八方向レバーと二つのボタンを操作。

最初に″尾瀬呂勝学長″による挨拶があった後、ゲーム開始。レバーで打ちたい場所を指定してボタンで石を置く（制限時間がある）。またヘルプボタンで最良の手が打たれる。終局で相手の石より少ないとゲーム終了。詰めオセロは、最善の手を打っていくと必ず勝てる局面になっているが、徐々に難しくなっていく。基板キット販売のみでOP価格九万八千円。

究極のオセロゲーム

ボール投げのアーケード機
デザインを一新
タスコ「スーパーゴリラボール」

アーケードゲーム機「スーパーゴリラボール」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から十二月上旬発売となった。

これは同社従来機「ゴリラボール」のデザインを一新したもの。ゴリラの顔がより大きくコミカルになり、二丁拳銃を構えたカウボーイ姿になっている。

ゲーム内容は従来機とほぼ同じで、ゴリラの歯を狙ってビニールボールをどんどん投げつけるというもの。ゴリラの口は下唇が上下してパクパクと開閉を繰り返しているので、タイミングよく投げないとなかなか歯に当たらない。歯に勢いよく当たるとその歯が倒れ、一定時間内に全部倒すとリプレイとなる。ボールは数個が循環し、次々と手前の下部に出てくる。ゲーム中に音声が出る。幅九十センチ、奥行き二百十センチ、高さ百九十七センチ。OP価格七十三万円。

スーパーゴリラボール

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

傾きながら回転
トーゴの「ビッグヘリコプター」

定置回転式乗物機「ビッグヘリコプター」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から十月中旬以降発売となっている。

これはカラフルなヘリコプターをデザインしたもので、中央にある岩の周囲を傾斜しながらゆっくりと回転する。作動時間は九十秒。ミサイルやマシンガンの発射音のほか、音声も出る。外柵直径三メートル。ヘリコプターの上昇時の高さは二・二七メートル。子ども二人、大人一人の計三人乗りで、定価百二十万円。

ビッグヘリコプター

話題のマシン

″CPシステム″第8弾、空中戦争
低空飛行攻撃も
カプコン「19」シリーズ第3作「1941」

1941

TV空中戦争ゲーム機「1941」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から二月下旬発売となる。

これは同社″CPシステム″第八弾となるもので、「1942」「1943」に続く「19」シリーズ第三作目。従来機の空中戦、海上戦に地上の砲台や戦車などとの迎撃戦が加わり、スピード感と激しさが増している。

自動的タテスクロール画面で、全部で六ステージ構成。八方向レバーと二つのボタン（発射と宙返り）を操作する。

画面上部から次々と出現する敵機のほか、巨大な戦艦や潜水艦、市街地での戦車などを撃破していく。発射ボタンを押し続けるとパワーアップしたミサイルを発射でき、宙返り（回数制限がある）の最中でもプレイヤー機の移動ができる。アイテムを取ると、プレイヤー機の両側に付いてサブ攻撃をするとともにシールドにもなる″サイドファイター″、宙返りの回数が増える″ループ″、残像が発生し攻撃力が三倍にアップする″アフターイメージ″などが得られる。なお敵の攻撃弾を受けるごとに画面下のバイタリティが減っていき、これがなくなるとゲーム終了。ただし途中で″POW″のアイテムを取ると増える（少し増えるもの、大幅に増えるもの、ゲーム開始時のバイタリティまで復活できるものと三種類ある）。基板販売のみでOP価格二十万八千円。

パチンコ式アーケードゲーム機
店の火事を消す
こまやの「TEL 119」

消防士による消火作業をテーマとしたアーケードゲーム機「TEL 119」が、㈱こまや（本社神戸、田中弘社長）から十月以降発売となっている。

これは電動パチンコ式のゲームで、盤面にはホットドッグ屋、パン屋、ケーキ屋、レストランなど七種類の店が並んでおり、その上下に消防自動車、左下に消防士が描かれている。

硬貨投入後、「火事だー」の音声とともに、七軒の店が一軒ずつランダムに火事（店の上にある炎の絵が点灯）になっていく。ボールを次々と弾き飛ばし、火事になっている店に入ると「ジュー」と音が出て一点が加算されていく（右下にデジタル表示）。なお火事が起きる間隔は、時間経過とともに短くなる。また火事が起きている時は半鐘が鳴っている。こうして三十軒以上を消火すると、「おめでとう」の音声とともに景品カプセル（直径七十五ミリ）が払い出される。ゲームはタイマー制。定価三十八万円。

TEL 119

定置型「アイスクリーム屋さん」
移動式ショップ
ホープから「複葉機」も

定置型乗物機「アイスクリーム屋さん」と「複葉機」が、いずれも㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月以降発売となっている。

「アイスクリーム屋さん」は、車の″エスカルゴ″をモデルにして、移動アイスクリームショップに仕立てたもので、イエローを基調にブルーやレッドなどをあしらった配色となっている。音声によるメッセージが流れたり、ホーンが鳴るボタンなどが、後部座席で操作できる。幅百十センチ、長さ百八十五センチ、高さ百四十六センチ。四人乗りで定価八十万円。

「複葉機」は赤い二枚翼のプロペラ飛行機をアニメチックにデザインしたもので、主翼上部の左右にある赤と黄のランプが点滅。ホーンボタンも付いている。作動時間は切替え可能。幅八十八センチ、長さ百三十センチ、高さ百十センチ。二人乗りで、定価五十二万円。

複葉機　アイスクリーム屋さん

乗物5種が回転
朝日「ちびっこサーキット」

定置回転式乗物機「ちびっこサーキット」が、朝日エンジニアリング㈱（本社大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から十月以降発売となっている。

これは遊園施設をコンパクト化したもので、ジープやスポーツカーなど自動車四台と汽車が円形に並んで、同時に回転。外柵直径五メートル。中央部が空間のため、柱の周囲を回転させることもできる。乗物はそれぞれ二人乗りで定員十人。硬貨作動式ではなく、係員が作動を操作。OP価格四百八十四万九千円。

ちびっこサーキット

訂正　前号本欄に掲載したデータイースト「空牙」は基板販売のみで「OP価格十三万八千円」でした。また同「トリオ・ザ・パンチ」は二月中旬発売で価格未定となっています。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.125

一九九〇年偶感(続)

鎌先英太郎

《われわれは物それ自体を見ており、世界はわれわれの見ている当のものである、——こういうたぐいのきまり文句は、自然的人間と哲学者に共通の信念を表わしており(哲学者といえども、眼を開くやいなやそう考えざるをえまい)、われわれをわれわれの生活に含まれている声なき「臆見」の深い地層に送り返すのである。だが、この信念には奇妙なところがあって、もしそれを命題や言表に明確に表現しようとすれば、つまりわれわれとは何であり、見るとは何であり、物とか世界とは何であるかを自問してみるならば、われわれはさまざまの難問や矛盾の迷宮に入り込むことになるのだ。》

一九六四年に刊行された翻訳が昨年漸く完成して出版されたメルロ・ポンティの遺稿『見えるものと見えないもの』の冒頭からの引用である。

非常に明晰である。見えるものがすべてなのである。見えるものがじつは隠された次元から差し出された見えないもののすべてであるというのである。問題は見えている ものをそのまま正確に見ることが出来たり、見えているのにどうしても歪んだようにしか見ることが出来なかったりする知覚の方の構造にいわゆる内的な秘密が隠されている、というのが結論めいたことになる。

もうひとつ重要なアイテムをあげておくと、見えているものも見ているものも、各各にその世界はひとつひとつがそれ自体全き完結をしている世界として存在をしていることである。

そこでメルロ・ポンティは人が生きる契機として、見えるものが見えるようになるようになるために人は生きるのであると、人間が自らの身体や世界を把握するのにおける不完全性や危機や欠損の予感が意識発生の源であり、存在自体の契機であると論をすすめてゆこうとしていたようだが、何分にも遺稿であって完結していないのが残念なことである。

隠されている次元というものはなく、すべての存在が点とか線とか面とか形とか音とか色とか動きとして、私たちが知覚出来るものとして見えるものとして存在しているということには、大きな安らぎを感じる一方で、知覚する側の存在がそれぞれに閉じられた完結された世界であることには、改めて恐怖の念をつよくさせられる。いつも問題は人間にあるのだ。

メルロ・ポンティは、人である限り見えるものが見えるようにつとめ続けるのが当り前であると納得しようとして、そこに希望をもとうとしたかのようだが。世紀末が近づくのにつれて動きが激しくなってきた政治、イデオロギーをみてもなかなか一筋縄で解決出来そうもない。

いつも年末年始にかけてミステリーをまとめて読むのをささやかな楽しみにしていて、今年はT・ハリスの『羊たちの沈黙』が面白く、この作家は非常に寡作な作家で、この作品の前編は一九八一年に出版された『レッド・ドラゴン』であるという。幸いこれも文庫版で出たばかりであり入手して読んでみた。内容は勿論大満足出来るものであったのだが、T・ハリスが冒頭に惹いているウイリアム・ブレイクには考えさせられた。ブレイクはポンティとまったく逆に生き続けていったかのようだった。生前に出版された『無垢の歌』では

慈悲は人間の心臓を、
憐れみは人間の顔を、
愛は神聖な人間の姿を、
そして平和は人間の衣服をつけているのだから。

とうたっているのだがブレイクの死後に出された『経験の歌』ではこれがこうなってしまっている。

残酷さは人間の心臓を、
嫉妬は人間の顔を、
恐怖は神聖な人間の姿を、
そして秘密は人間の衣服をつけている。
人間の衣服は鍛えられた鉄、
人間の姿は烈火の鍛冶場、
人間の顔は封じられた熔鉱炉、
人間の心臓は、その飢えた咽喉。

T・ハリスはブレイクをエピグラムにして『レッド・ドラゴン』そして『羊たちの沈黙』の登場人物として、人を殺す時以外には非常に有能で頭脳のはたらきが素晴しいハニバル・レクター博士なる人物を活躍させている。

生き続ければ生き続けるほど、見えているものの歪みをより大きくなるように知覚出来るような努力を重ねてきたユニークな人であり、そうであるからこそ、大量殺人が容易に可能に出来る人である。

見えているのにはっきり見えないということは私たちの生活ではしょっちゅうあることであり、この間ももう何十何回目かになる十二月八日を迎えたばかりであるが、昭和十六年の十二月八日については私は非常に苦い思い出がある。

朝食の時、今は亡き父が困惑しきった表情ではあるがはっきりとこの戦争には負けるとぽつりと言った。学校へ行くとどうしてそうさせられたのか分らないが、生徒はみな廊下に正座させられて目を閉じて放送をきかされた。

開戦の詔とかハワイを吾が軍が奇襲して大戦果をあげたとか、威勢がいいニュースとかであった。

教室に入って席につくと、興奮した面持の担任の教師が紙を配り、今朝各家でこのことをどういうように聞いたか作文を書けと言う。

私は当時国民学校一年生であったのだが、子供心にでも父親が言った通りのことを書いてはならないということは分っていた。この時から日本が戦争に本当に負ける日まで、私は本当に作文(つくりごと)を書くことを強いられて惨めであった。

ただ見えるということについて言えば、父はいつも戦争に負けることは見えているけれども、どういう状態で負けるかということがはっきり見えないので不安がっていたし、私たち子どもも親が不安なことについては親以上に不安な恐怖心を抱いていた。

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	8.86
❷	4	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.07
❸	5	カプコンワールド（カプコン） Capcom World (Capcom)	8.05
❹	7	ＳＡＲ（ＳＮＫ） S.A.R. [Search and Rescue] (SNK)	8.00
5	1	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム／タイトー） Super Formula (Video System/Taito)	7.45
6	3	グラディウス III（コナミ） Gradius III (Konami)	7.12
❼	11	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	6.93
8	6	シャドーダンサー（セガ社） Shadow Dancer (Sega)	6.89
❾	12	ワールドカップ'90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.70
10	8	アールタイプ II（アイレム） R-Type II (Irem)	6.52
11	10	実力!!プロ野球（ジャレコ） Bases Loaded (Jaleco)	6.43
⓬	16	タスクフォース・ハリアー（ＵＰＬ） Task Force Harrier (UPL)	6.36
⓭	14	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System/Namco)	6.20
⓮	20	ザ・ロード・オブ・キング（ジャレコ） Astyanax [Lord of King] (Jaleco)	6.17
⓯	17	デンジャラスシード（ナムコ） Dangerous Seed (Namco)	6.13
16	9	鮫！鮫！鮫！（東亜プラン） Fire Shark (Toa Plan)	6.00
17	15	ワールドスタジアム'89（ナムコ） World Stadium '89 (Namco)	5.95
⓲	24	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	5.86
⓳	23	カプコンベースボール（カプコン） Capcom Baseball (Capcom)	5.80
20	21	ミッドナイト・レジスタンス（データイースト） Midnight Resistance (Data East)	5.77
㉑	25	チャンピオンレスラー（タイトー） Champion Wrestler (Taito)	5.75
22	19	ポンピングワールド（ミッチェル） Pang [Ponping World] (Mitchell)	5.74
23	22	ヴォルフィード（タイトー） Volfied (Taito)	5.65
㉔	30	クライムファイターズ（コナミ） Crime Fighters (Konami)	5.64
25	18	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス） WWF Super Stars (Technos)	5.58

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.30
2	1	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	9.00
❸	–	ライン・オブ・ファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	8.87
4	4	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	8.46
5	3	ウイニングラン鈴鹿グランプリ（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	8.18
❻	7	フォートラックス（ナムコ） Four Trax (Namco)	7.89
7	5	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.76
8	8	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.63
9	9	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.42
❿	11	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.17
11	6	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー） S.C.I. (Taito)	7.11
12	10	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	7.00
⓭	14	アウトラン（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.93
14	12	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.83
15	15	ダライアス II（タイトー） Sagaia [Darius II](Taito)	6.35

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	–	華折鶴（中日本リース） Flower & Folded Paper* (Dynax)	6.29
2	1	ミス麻雀コンテスト（日本物産／テクモ） Miss Mahjong Contest* (Nichibutsu/Tecmo)	6.11
3	3	麻雀夏物語（ビデオシステム） Mahjong Summer Story* (Video System)	6.09
4	–	東京ギャル図鑑（日本物産） Mahjong Tokyo Gals* (Nichibutsu)	5.60
5	4	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.45

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.60
2	2	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.00
❸	8	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	5.33
4	4	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.17
5	5	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	5.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＴＭＮＴ〔タートルズ〕（コナミ）	9.79
2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9.15
3	サイバーボール 2072（アタリゲームズ）	8.77
4	オフロード（レーランド）	8.36
5	スタンランナー（アタリゲームズ）	8.29
6	オールアメリカン・フットボール（レーランド）	8.23
7	チーム・クォーターバック（レーランド）	8.09
8	クライムファイターズ（コナミ）	8.08
9	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.98
10	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.84
11	ターボアウトラン（セガ社）	7.73
12	スーパーモナコＧＰ（セガ社）	7.70
13	ミッドナイト・レジスタンス（データイースト）	7.50
14	サイバーボール（アタリゲームズ）	7.45
15	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー）	7.41
16	アウトラン（セガ社）	7.32
17	スーパーハングオン（セガ社）	7.10
18	ファイナルブロー（タイトー／ロムスター）	7.05
19	メカナイズド・アタック（ＳＮＫ）	7.04
20	アフターバーナー（セガ社）	7.03
21	ストリートスマート（ＳＮＫ）	6.97
22	パワードリフト（セガ社）	6.97
23	ナーク（ウィリアムズ）	6.82
24	オペレーションウルフ（タイトー）	6.80
25	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	6.67

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグラン（ジャレコ）	9.33
2	ギャラクシーフォース（セガ社）	8.67
3	ランボー III（タイトー／ロムスター）	7.67
4	アスチアナックス〔ロード・オブ・キング〕（ジャレコ）	7.00
5	エクスタミネーター（プリミア）	7.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス）	8.66
2	トキ〔ＪＵＪＵ伝説〕（ＴＡＤ／ファブテック）	8.47
3	ゴールデンアックス（セガ社）	8.36
4	ＶＳ．クライムファイターズ（コナミ）	8.13
5	キャリバー50（セタ／ロムスター）	7.79
6	ＥＳＷＡＴ（セガ社）	7.74
7	ウィロー（カプコン）	7.68
8	アーチライバルズ（バリー・ミッドウェー）	7.62
9	トラックストン〔達人〕（タイトー／バリー・ミッドウェー）	7.44
10	ＵＮスクワドロン〔エリア88〕（カプコン）	7.37
11	スプラッターハウス（ナムコ／シャープイメージ）	7.33
12	クライムシティ（タイトー）	7.24
13	ゴールデンティー・ゴルフ（ストライタ）	7.20
14	ワールドカップ'90（テクモ）	7.13
15	テトリス（アタリゲームズ）	7.01
16	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	7.01
17	スーパーバレーボール（ビデオシステム／データイースト）	7.00
18	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	6.97
19	ダイナマイトデューク（セイブ／ファブテック）	6.95
20	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.93

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	エルバイラ（バリー・ミッドウェー）	9.00
2	ライト、カメラ、アクション（ゴットリーブ／プリミア）	8.80
3	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.67
4	ポリスフォース（ウィリアムズ）	8.67
5	マンデーナイト・フットボール（データイースト）	8.19
6	バッドキャット（ウィリアムズ）	8.17
7	サイクロン（ウィリアムズ）	8.10

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Strong Demand For Nintendo Home Video

Stronger than anticipated U.S. demand for Nintendo Entertainment System (NES) hardware caused Nintendo executive to reallocate world-wide production quotas, according to Minoru Arakawa, president of Nintendo of America Inc., Redmond, WA. The reallocation means that 7.5 million NES will now be available in the U.S., rather than the 6 million units which had been previously projected to satisfy U.S. consumer demand in 1990.

According to Nintendo, the new sales forecast and allocation for 1990 reflect sell-trhough information from America's retailers during the Christmas of 1989, which bespeak the strength of NES. In fact, retail sale-through information from the fourth quarter '89 showed that sales were up an astonishing 28 percent versus the same period '88. It is lucky for Nintendo to secure a great volume of masked ROM, because the shortage of masked ROM has led to the allocation of NES hard-ware and soft-ware over two years.

After analyzing the Christmas sell-through data, Nintendo executives concurred with retailers' assessments and noted that the strong sales were uniformly robust across the country, with good increases in sale also now coming from the small towns and rural areas of America; and, that purchasing was strong in all demographic groups, particularly among females, representing 33 percent of all primary players. This figure compares with 26 percent for the same period of the prior year. Adult 18 and over saw significant growth in play, approaching half of all users. This is up from 28 percent the year prior, according to Nintendo.

The "Family Computer" (Fami-Com), Japan original version of NES, sold by Nintendo has reached 15 million units in the six years (1983–89), and the NES hardware units have gotten over the Fami-Com in the U.S. The NES hardware unit sold by Nintendo from fall of 1986 through year-end 1990 will reach 26 million, and penetrate 29 percent U.S. households by the end of 1990. A projected total NES software units sold by Nintendo and its licensees, such as Konami, Capcom, Tecmo, through year-end 1990 will reach 171.5 million.

The licensees, who have manufactured NES software units, were obliged to accept Nintendo's allocations for over two years, but the allocations to manufacturers become unnecessary in fact since the shortage of masked ROM has disappeared. The NES (hardware and software) has more than 80 percent share of the U.S. home video game market.

Meanwhile, Sega of America, San Francisco, CA, which continues to market its own eight-bit "Master System" (NES is eight-bit system, too), begun delivering its 16-bit "Genesis" last August. The firm maintains that the new console, which can utilize existing "Master System" software via an optical adapter, has already made great strides in opening up the market. The licensees, such as Namco, Tengen (a subsidiary of Atari Games), begun to sell the software for "Genesis".

The newcomer in the U.S. home video game market, NEC Technologies, Inc., IL, also entered the market with its eight-bit "Turbo Grafix 16", but it has not penetrated the market to the same degree as the Sega model. Nintendo of Japan, observing these market status, has continued to develop its 16-bit "Super Famicom" which will debut summer of 1990 in Japan.

The illustration above shows changes in the American home video market. (Source: Nintendo of America).

Police & Operators In Dilemma ; Gambling Vid

According to a survey conducted by the National Police Agency (NPA), despite the New Fuei Act (effective since February 1985), gaming crimes using gambling devices, such as video slot machines and video pokers, have appeared one after another in the towns, and they have rather increased since the spring of 1986. Katsuei Hirasawa, the charged manager of NPA, blamed the amusement game operators for those crimes, but the operators have not shown thier concerns for those crimes and wondered why the police could not sweep out them by their authorized power. The operators who have nothing of gaming devices but amusement games and rides think that they are not concerned for gaming crimes, and that they belong to the problems the police must handle. However, Hirasawa seems to recognize that the amusement operators are responsible for those crimes, and the difference of views continues.

The criminals arrested by gambling using gaming videos in ten months (January–October) '89 were 4,086, increasing 19.7 percent over the same period of '88 (3,413). The gaming videos seized by police were also found to be 5,093 games (down 1.6%), and betting money seized 310 million yen (up 24.0%). The NPA states that this kind of crime cases have become sly and cunning, but almost all observers recognize that the police always feign those crimes even when the crimes are obvious. The criminals arrested in 1988 as a whole were 5,572, and the predicted criminals in 1989 are estimated to be over 5,600. Those crimes are continually threatening the healthy amusement game business.

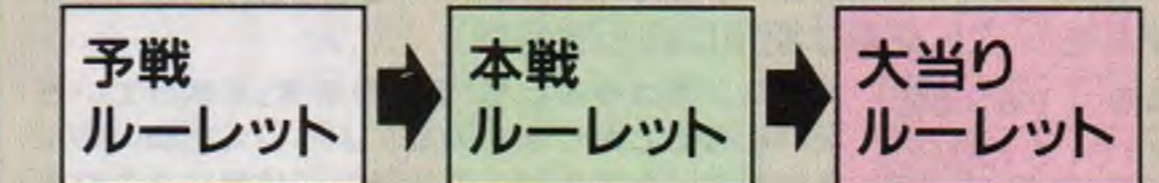
Irem Corp. Set Up US Subsidiary

Irem Corporation of Osaka set up its second subsidiary for its coin-op games marketing, Irem America Corporation, in newly established connection of Fabtek Inc., Redmond, WA. U.S.A. The two companies opened their joint office located at the following address:

8335, 154th Avenue, N.E.
Redmond, WA 98052
phone (206) 882-1093
fax phone (206) 883-8038

According to the Irem Corp., Osaka, the first subsidiary, Irem Corp., USA, in the suburbs of Los Angeles, is for the home video games and coin-op operation. The president of Irem America is Yoshiyuki Takashima, who also serves as the president of its parent company. Frank Ballouz, president of Fabtek, holds the additional post of consultant for Irem America.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

通信機能付 第3弾!! 近日登場!
ドッグファイト・レーシングゲーム
フォートラックス
FOUR TRAX
namco
大反響 スタンダードタイプ
オフロードレースは格闘技だ!!
Let's Try
通信は4台8シートまで可能です。
※写真は開発中のものを2台4シート接続したものです。
仕様
●1台2シート ●モニター:20インチ ●寸法:W1,440×H1,780×D1,530(mm)
●重量:207kg ●消費電力:177W ●〒95-3991

ド根性 プライズマシン 発売中
カプセルサッカー
すぐ蹴れ! よく蹴れ! 強く蹴れ!
適応するナムコ景品セット
●スポーツセット
●ゴルフ●ゴルフボール
●カプセルDX
●おじょうさん
●カプセル●ファンシー
特長
●カプセルは最高3個までパスされるので、空振りや見送りもOK!!
●臨場感を高める数々のセリフと効果音!!
●スリムなボディながら、アイキャッチ効果大!!
仕様
●難易度設定32通り!
●寸法:W650×D1,010×H1,100(mm)(看板取付時 1,285mm)
●重さ:83.5kg(直流電源装置含む) ●消費電力:38W
※適応カプセル:48∅ ※カプセル収容個数:250個 ※特製景品付き!
大好評 カーニバルシリーズ 第5弾!! 発売中
CARNIVAL-V
カーニバルV ウィニングラン
チビッ子だってエキサイトしたい!
あのウィニングランがメダルゲームになって登場!!
エキサイティング・プロセス
予戦ルーレット
本戦ルーレット
大当りルーレット
デジタル・ルーレットで最高90枚ペイアウト!
仕様 ●ゲーム:10~40円(切り換え可)
●寸法:W560×D300×H1,410(mm) ●重量:35kg
●使用電源:AC 100V(50/60Hz) ●消費電力:50W
●〒91-40436 ※100円のメダル両替機能付
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。